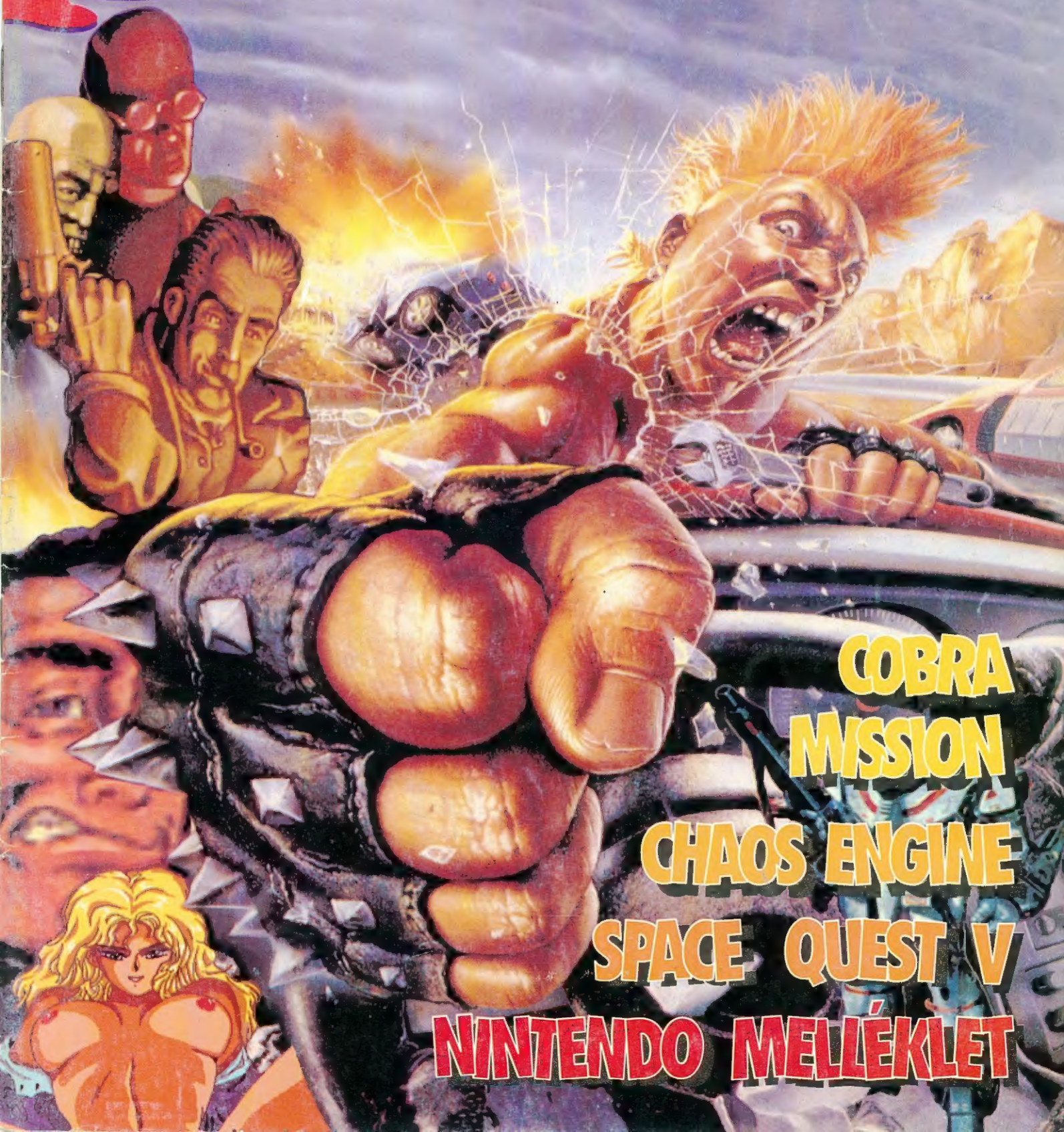


576KByte

Számítástechnikai magazin



**COBRA
MISSION**

CHAOS ENGINE

SPACE QUEST V

NINTENDO MELLÉKLET

Új olvasóINK figyelemébe!!!

576KByte



1990/1



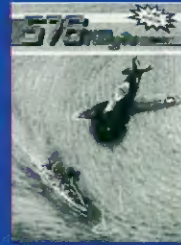
1990/2



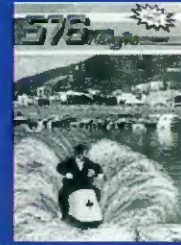
1990/3



1990/4



1990/5



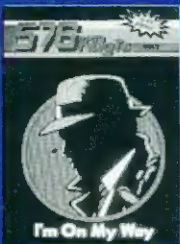
1990/6



1990/7



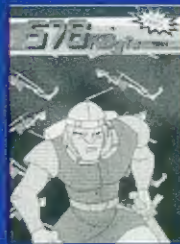
1991/1



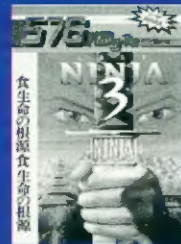
1991/2



1991/3



1991/4



1991/5



1991/6



1991/7-8



1991/9



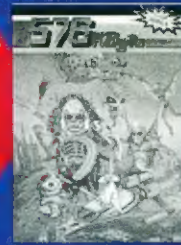
1991/10



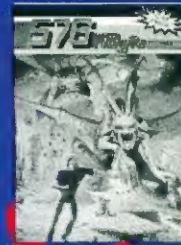
1991/11



1991/12



1992/1



1992/2



1992/3



1992/4



1992/5



1992/6



1992/7-8



1992/9



1992/10



1992/11



1992/12



1993/1



1993/2



1993/3

Kedvezményes árak !

Az 576 KByte visszamenőleg megvásárolható: az 1990 -ben megjelent 7 szám kedvezményesen 400 Ft-ért; az 1991-ben megjelent 12 szám kedvezményesen 850 Ft-ért. Szuperkedvezmény: 1990. júniusától 1991. decemberéig (19 szám) kedvezményesen 1100 Ft-ért.
Aki egyes számokat vásárol, az a következő áron kaphatja meg lapunkat:
1990/1-től 1991/6-ig 65 Ft/db; 1991/7-8 130 Ft/db; 1991/9-től 1991/12-ig 80 Ft/db; 1992-től a lap eredeti áron vásárolható meg!
Szimulátor különszám 100 Ft/db.
A fenti árakhoz portóköltség is járul!
Postacím: COMGAME GYM 1389 Bp. Pf. : 132.

TARTALOM

HÍREK	2-3
SPACE QUEST V.	4-6
CODEMASTERS MIX	7
CASTLES II	8-9
LEMMINGS II	10-11
X-WING	12
FRONT PAGE FOOTBALL	14
SIERRA TURMIX	17
CSEVEGŐ	18
BODY BLOWS	19
NINTENDO	20-23
WANTED: Total Eclipse	24-25
ÉRKEZÉSI OLDAL	26-27
WHALE'S VOYAGE	28-29
CHAOS ENGINE	30-31
COBRA MISSION	32-34
ÉSZBONTÓ C-64	35
TOPLISTA	36
DEMO ROVAT	37
ECO QUEST	38-39

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve bármilyen módon újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

ISSN 0865 - 8226

Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (93 2543/4-66-22)

Felelős vezető: Grasselly István

Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán

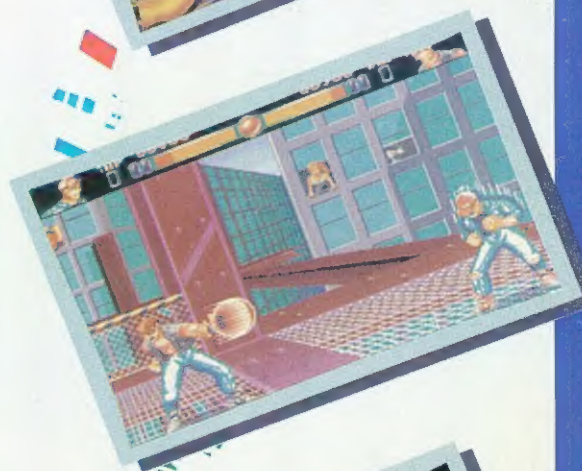
Lapterv: Molnár Dénes, Kovács Ildi

Nyomdai előkészítés: Eredeti Bt.

Kiadja a COMGAME Gmk. 1026 Bp., Fillér u. 47/b.

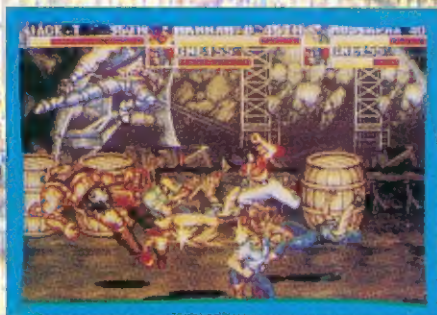
Levél cím: 1389 Budapest Pf. 132. Terjeszti a Magyar Posta

Előfizethető: 576 Kbyte (COMGAME Gmk) 1389 Budapest Pf.

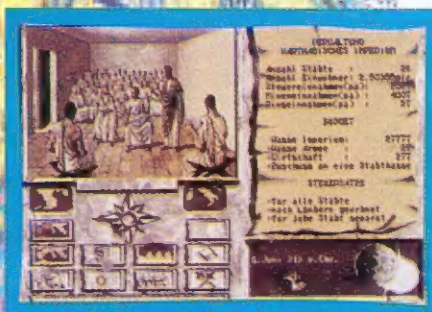


HÍREK

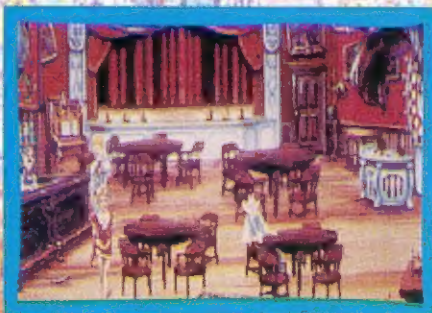
Hogy rögtön egy világszámmal kezdjem, bejelentem a sokak számára örömdetes hírt: még alig jelent meg a **Streetfighter** második része, már készül a **Streetfighter III**! Nem kamu, az amerikai játéktermekbe a napokban került, és a jelentések szerint nem várat sokat magára az Amiga verzió sem. Egyelőre nem sokat tudni róla, csak annyit rebesgetnek, hogy minden idők legkeményebb bunyója lesz. Előzetesként egy képet szereztünk a slágergyanús játékról.



Hamarosan a boltokba kerül a **Starbyte** újdonsága, a **Hannibal**. Úgy látszik, a softwareház végképp kikötött a stratégiai-menedzser-kaland stílusok közötti háromszögben, ahonnan csak a legrikább esetben hajózik tovább. Ez a program is egy vérbeli stratégiai eposz, amiben Hannibal híres kalandját játszhatjuk végig. Aki végig akarja küzdeni magát a több mint 700 helyszínt felvonultató játékon, jobb ha már most kezébe veszi a történelemkönyvet, mert maximális történelmi hűséggel dolgozták fel a hódító útját. Nem csupán harcosként, hanem diplomataként is meg kell állni a helyünket, hogy mini seregünkkel fel tudjuk venni a harcot a szövetségsgökkel. Nemcsak a meghódított népek haragjával kell szembenéznünk, hanem a természeti erővel is meg kell küzdenünk. Két-három hétbe biztos belekerül, mire Róma kapuihoz érünk. (PC)

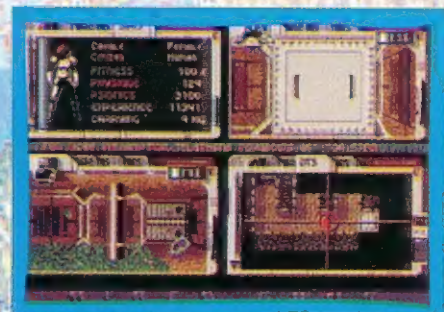


Mindig kitalálnak valami újat a **Sierra** alkotói is. Most éppen **Freddy Pharkas**, **The Frontier Pharmacist** néven próbálnak maradandót alkotni, ami valószínűleg sikerül is majd nekik, hiszen baromi jó lesz az anyag. Szakitottak a Larry-szériával, és egy merőben új stílusú hőst kreáltak. **Freddy Pharkas** egy tipikus antihős. Csak fél füle van és gyógyvízes fiolákat árul a vadnyugaton. Bár régebben nagy fegyverforgató volt, de az apró sebesülés után otthagya a vad életet, csináltatott magának egy ezüst műfület és szelídebb foglalkozásba kezdett. Viszont egy bandita szemet vet az ezüst füleskéjére, amit ő nem hagyhat annyiban, felbuzog benne is a régi vad vér és... Ebből a rövid előtörténetből kiderül, hogy a sztori a vadnyugaton játszódik, a szalonok, fodrászüzletek és kocsmák világában és abszolút nonszensz. (PC)



A **DMA Design/Pygnosis** névpárosítás már fél siker, akármi be kezdenek. Most egy kicsit eltávolodtak az eddigi "lemminges" stílustól és a szerepjátékok mezejére kalandoztak. **Hired Guns** címmel

egy extra vállalkozásba fogtak. Egyszerre négyen is játszhatnak majd a játékkal, a 4 játéktérre osztott programban. Természetesen a cél mindenki számára ugyanaz: egymás segítése a bajban, és a rengeteg feladvány, rejtély megoldása együttes erővel. Ellenfelek akadnak bőven a labirintusokban, sőt időre megoldandó (víz alatti) feladatok is nehezítik az előrejutást. Dönthetünk, hogy egyesével, párosával, vagy négyes csoportba verődve nyomulunk előre. A grafika a megszokott magas szintű, a zene pedig CD minőségű lesz. Várva-várjuk! (Amiga, PC)



Most pedig jöjjenek a Nagy Öreg rajongói, nekik is tartogatok meglepetéseket. A **Zeppelin** még egy utolsó (?) nagy rohamra indul és a közeljövőben négy programot is a piacra dob. Az első az **International Truck Racing** lesz, ami az előző számban be-



mutatott Amiga verzió hú mása lesz. Több tonnás kamionokkal kell versenyeznünk és a bajnokság első helyéért küzdenünk.



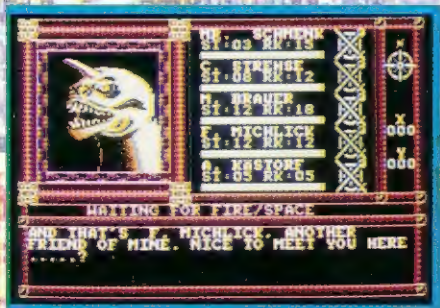
Második újdonságként a **Championship Squash**-t emliteném, amely egy nálunk sajnos csak elit helyeken játszható sportágat, a squash-t dolgoz fel. Aki már játszott ezt a sportot, az tudja, hogy az egyik legfárasztóbb és legtaktikusabb sportág. Egy kicsi, lötyedt labdát kell egy teremben a falnak ütögetni úgy, hogy a lepattanó lasztit az ellenfél ne érje el. Két



perc alatt meg lehet tanulni, és ennyi idő alatt halálosan ki is lehet tőle merülni. Valószínű a képernyőn nem lesz ennyire megterhelő, viszont remek szórakozást ígér. A hármas számot a **Fist Fighter** kapta.



A demo alapján egy kellemes színfolt lesz a 93-as verekedős játékok között. Japán, Egyiptom és az USA nagyvárosaiban kell bunyóznunk egyre keményedő ellenfelekkel 12 féle mozgássor közül választva. Minden egyes szereplőnek külön rugás- és ütése kombinációja van, amelynek használata gyakorlással a tökéletesig fejleszthető. Két játékos számára is élvezetes játékot ígér az anyag. A legvégére egy régi ismerőst hagytam, aki most ismét a színre lépett **Arnie 2**



néven. Az apró grafikás lövöldözős játékból a második rész is baromi élvezetesnek tűnik. Új háttereket és ellenfeleket tettek bele a programozók, és tovább fokozták a játék hangulatát. Többet nem is érdemes róla mondani, játszani kell vele. (C64)

Még egy kellemes meglepetés a 8 bites gép rajongóinak. Egy elegánsan megtervezett RPG demója érkezett meg a közelmúltban, **Legendary Deeds** címmel. Amint a bemutatott kép is illusztrálja, nagyon kultúrált lesz a program. Elfek, sárkányok és varázslók földjén kell majd 5 fős csapatunkkal kalandoznunk, pazar grafikai megvalósítás mellett. Sajnos a preview nem engedett játszani, úgyhogy nincs róla több infó. Még néhány hét türelem és a hírek szerint kijön a teljes verzió. (C64)



A Sim... örülmek még mindig nincs vége, hiszen a minap jelentette be a Maxis, hogy újabb epizódot készít a már legendássá vált sorozathoz **Sim Farm** fedőnévvel. Nem nehéz kitalálni, hogy miről fog szólni: egy amerikai típusú termelőszövetkezet irányítása lesz a feladatunk. Nemcsak kereskedelmi és gazdasági problémákat kell megoldanunk, hanem földművelési ügyekben is járatosnak kell lennünk. Parasztnak előnyben! (PC)

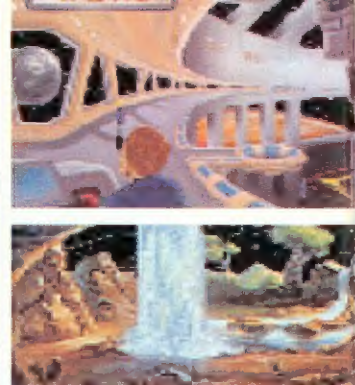


Néhány rövid hír a végére: a "V for Victory" sikere még alig ült el, máris beharangozták a folytatást **1944 Market Garden** névvel. A **Psygnosis** kezdi

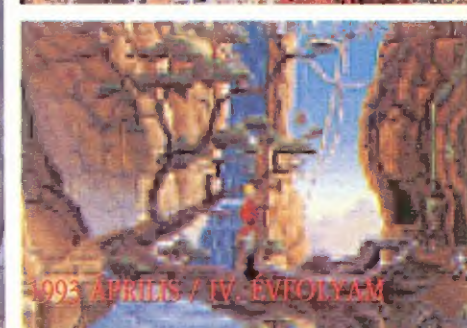
átvenni az Ocean szerepét, mivel terveik szerint egyre több mozifilm átírását készítik majd el. Ennek első képviselője lesz a hazai mozikban is sikerrel játszott **Dracula**. Sajnos úgy néz ki, hogy csak CD-ROM-ra készítik el, mivel a grafikák és a zenei aláfestés zsege 500 MB-ot emésztene fel. Vastag csomagot kaptunk a **Coctel Vision**-tól, amiből meghökkentő hírekről szereztünk tudomást. Még ebben az évben elkészül az **Inca II** és a **Goblins III**! Azt hiszem még korai lenne bármit is mondani róluk, de állíthatom hogy batalálás mindegyik.



Lapzártakor érkezett egy bombameglepetés: a sokáig tetszhalotti állapotban lévő **Starbyte** ismét beindult, méghozzá a hírek elején beharangozott, rá jellemző stílustól eltérve a maszkálós és akciójátékok területén. A **Traps'N'Treasures** egy aranyos gyűjtögetős anyag, amiben egy kalózkapitányt irányítunk, kincseket kell gyűjtögetnünk és tengeri fenevadakkal (tengeri csillag, mélytengeri kagyló, tuskés pikó, stb) kell felvennünk a küzdelmet. A szigeteken fogságba ejtett emberkéket kell kiszabadítanunk, gonosz manuszokat kell agyonböknünk és így tovább. (Amiga, PC) A másik újdonsága a **Fly Harder** című gravitációs akciójáték. Az alapötlete nem újkeletű, hiszen kísértetiesen hasonlít a régi **THRUST**-ra. 8 pályán kell a tömegvonzással is megbirkózva úrhajókat és idegen szörnyeket lelövedőzni, majd az apró bombákat a központi reaktorba dobálva elpusztítani a megszállók bázisait. És lássatok csodát, a játék Amigára és C64-re is elkészült.



TACTICAL, FIRE NEUTRON BEAMS!
HELP, HARD TO POST!



Roger Wilco újra fászrt...

Ismét körünkben üdvözölhetjük a híres-neves űrkalandort, nevezetesen Roger Wilco-t. Immár ötödszörre élvezhetjük az olykor fászrtó poénos, kissé bárgyú kalandjait a Sierra jövőtáblából. Nem is olyan régen készült el a 4. rész leírása, ami bizony a nagy kalandoroknak édeskeves kihívást jelentett. Az ötösrel egy kicsit már más a helyzet! Pergőbb játékmenet, több helyszín, egy rakás tárgy (ellentétben a SQ4-gyel, amiben 5-6 cucc kellett a minimum végigjátszáshoz...). Igaz, ha a nehézségét nézzük, ez se valami nagy falat, de megéri! A grafika a már megszokott, EGA vagy VGA, írtó klassz muzsika és hangok, pofonegyszerű kezelés. Gondolom az irányítást nem kell magyaráznom (egyedüli újdonság a beszédikon egy felkiáltójellel, amivel a legénységünknek adhatunk parancsokat). De most lássuk inkább, mi is történt időközben szegény Wilcoval...

Legutóbbi kalandunk után a Starcon-ra kerültünk takarítóként (de ismerős szakma...), s épp nincs semmi dolgunk. Legjobb, ha felkeressük a tantermet, ami a körfolyosóról nyílik valahol. Bent már nagyban folyik a tanítás, s mi is elfoglaljuk a helyünket az osztályteremben. Egy tesztet dugnak az orrunk elé a programozók jövőtáblából... (ez lenne a védelem). Miután kitöltöttük a papírt, elküldenek takarítani a vezérlőterembe. A felmosó cuccokat szintén a körfolyosóról nyíló ajtó mögött találjuk. Tartalma két terelőkúp és egy spéci szék, aminek az aljára van szerelve a tisztítófej, s beleülve lehet vele takarítani. Tehát ha ezekkel felszerelkeztünk, irány a vezérlőterem. Rakjuk le a terelőket a padlóra, a széket tegyük az elkerített területre, s csücskenjünk bele. A takarítás úgy folyik, hogy a parkett piszkos részeire mozgunk az egérrel, s akkor ér véget, ha egyetlen gyanús folt sem marad. Miután befejeztük áldásos tevékenységünket, megjelenik Quirk, a hajó kapitánya egy feltűnően csinos hölgy társaságában. Megkapjuk első feladatunkat: az Eureka szemétfelszippantó űrhajó parancsnokaként a világűrben 3 megadott helyről fel kell szedni a szemetet. De lássuk csak mit is rejt az Eureka!

Kezdjük a közepén: a hajó középső részén két ajtó és egy lift található, ezeken kívül még a biztosíték-ház, no meg a szeméttároló üritője. Mielőtt bármit is lennénk, túrjunk bele az itt lévő szemetesbe, s vegyük ki belőle a lézerpisztolyt, a biztosítékot, a lyukasztót és az anti-sav tablettákat. Ha megnyomjuk a falon a piros gombot, kigyulladnak a lift jelzőfényei, s ráállva, az alsó fölkébe jutunk. Itt vegyük magunkhoz a fali szekrényekből az oxigén-maszkot és a tartályt, később még szükség lesz rájuk. A sarokban álló vezérlőre clickelve egy menü jelenik meg: air lock - a légzsilipet nyitja meg, gyors halál; elevator door - visszaliftelés; pod rotation - a kis űrkabin forgatása; intercom - távbeszélő, semmire se jó. Amennyiben a központi helyiségből balra megyünk, egy transzporter terembe jutunk, ahol a platformra állva, majd a felettünk lévő gépezetbe szólva teleportálódunk a legközelebbi égitestre, vagy bázisra (visszatérni a nálunk lévő kis számítógép segítségével tudunk, Rogerre clickelve).

A fő helyiség, ahol időnk nagy részét tölteni fogjuk, a vezérlőterem lesz. Belesüppedve parancsnoki székünkbe máris parancsolgathatunk a legénységnek a következő módon: a zöldfejű Flonak adható parancsok: Hail Ship - közeli hajó befogása; Hail Starcon - a Starcon bázis hívása; Hail Planet - kapcsolatkeresés közeli bolygóval; Status report - helyzetjelentés; Abandon ship - a hajó elhagyása; Cancel order - a parancsok vége. A jobb oldalunkon ülő Doodle-nak adható utasítások: Lay in a Course - koordináták megadása; Activate RRS - a szemétszippantó aktiválása; Fire - tűz; Regular speed - normál sebesség; Lite speed - fénysebesség; Standard orbit - orbitális pályára állás; Status report - helyzetjelentés; Evasive action - különleges terv végrehajtása; Raise shields - pajzsok bekapcsolása; Lower shields - pajzsok kikapcsolása; Never mind - parancsok vége. Amennyiben a kezünk melletti zöld kapcsolóra kattintunk, Cliffy, a hajó mindentudó szakembere jelentkezik. A neki adható parancsok: Status report - helyzetjelentés; Cloak ship - a hajó álcázása; De-cloak ship - az álca megszüntetése; More power - több energiát; Forget it - kapcsolat vége. A narancsszínű kapcsoló a navigátort kapcsolja, akit 1500 pont körül szedünk fel egy régi ellenség személyében - ő egyébként android. Lássuk mire használható: Scan planet - a bolygó vizsgálata; Scan for ship - űrhajó analízálása; Status report - helyzetjelentés; Recommendation - mit ajánl?; That is all - ez minden. A piros kapcsoló az önmegsemmisítő rendszert hozza működésbe....

E kis kitérő után kezdhetjük a kalandozást: először is vegyük fel a kapcsolatot a Starconnal, mire megnyitják a zsilipeket, majd adjuk meg az első koordinátát: 71552, kapcsoljunk fénysebességre, majd miután megérkeztünk a rendeltetési helyünkre, kapcsoljuk be a szemétszedőt. A szemétkébe valami furcsa dolog is került: egy idegen lény... Legjobb, ha megnézzük! Nyissuk ki a szeméttárolót a piros liftgomb melletti kapcsolóval, erre előmászik a szemétkébe Spiky, majd elhúzza a csikot... Hogy gyorsan elkaphassuk, menjünk be a transzporter terembe, sétáljunk a bal oldalon lefelé, mire ő előjön, ránk ugrik, Roger pedig elteszi. Tegyük bele az itt található piros tálkába, és szórjunk rá egy kis anti-savat, hogy jól érezze magát. Ha evvel is megvolnánk, irány a következő koordináta, a 92767. Itt ugyanaz a feladatunk, mint az előbb. Ha végeztünk, irány a 20011, ahol már érdekes dolgok is történnek velünk... Ahogy megérkeztünk, feltűnik, hogy itt nincs is szemét, majd észreveszünk egy idegen hajót. Azaz nem is olyan idegen, mert aki játszott a SQ2-vel az ismerheti a W-D40-et, aki az életünkre tör, mert elfelejtettünk neki fizetni... Nincs mit tenni, irány a transzporter terem, majd a bolygó.

A bolygó környezete meglehetősen egzotikus: pálmák, vízesés, idilli hangulat. De itt is felbukkan a W-D40, s nekünk csak a menekülés marad. Fussunk be a vízesés alatti járatba, majd irány jobbra, ahol egy fa ága belóg a vízesés fölé. Kapaszkodjunk fel rá, mire jól megjárjuk: az ág letörik, s mi a vízesés alján landolunk. Szedjük fel az ágat, s onanjunk el az előbbi helyszínre. A vízesés felett átmászva - a lyukas fatörzsben - a bot segítségével üssünk le egy gyümölcsöt. Ha jön az android, fussunk ki a barlan-

gon át a szirtre, majd térjünk vissza ide, s haladjunk balra, egészen egy másik barlangig. Ide menjünk be, mire egy távlati képet látunk a vízesésről és környékéről. Teendők a következők: menjünk fel a bal oldali barlangon a szirt tetejére (közben az android a nyomunkba ered), ugorjunk át a másik oldalra, másszunk fel a szirt tetejére, s lökjük meg a követ a bot segítségével.

Az eredményt gondolom mindenki sejtí már... W-D40 kizuhan, mi pedig jussunk vissza a vízesés aljára, ahová szegény leest. Egy pillanat alatt kiugrik, de szerencsére nem lát meg. Lopózzunk el ismét a fatörzs pályára, bújunk el benne, s amikor az android felettünk áll, csiklandozzuk meg a gyümölcssel a lábát, mire akkorát ugrik a sziklába, hogy darabokra hull... Vegyük fel a leest fejét, s irány ismét a vízesés alja, ahol már vár Cliffy. Visszateleportálódunk az Eureka: hagyjuk el a transzporter termet, majd ismét térjünk vissza.

Ekkor Cliffy már az android összerakásával foglalkozik, aki a későbbiekben nagy segítségünkre lesz. Roger átadja neki a fejét, mire Cliffy-től megkapjuk az android űrhajójának láthatatlanság kikapcsolóját. Teleportáljunk vissza a bolygóra, majd a szirtre, ahová érkezünk, használjuk a szerkezetet (clickeljünk Rogerre vele), mire a hajó bejárata láthatóvá válik. Menjünk be, s lépünk a rejtő-szekezetbe, nyissuk ki, majd húzzuk le az alsó és felső kart, állítsuk nyitott állapotba a kallantyúkat, s a panelre clickelve nyissuk ki mind a négyet, majd szedjük ki az álcázó szerkezetet... Visszaérve a hajónkra, engedjük a legénység unszolásának: mivel nincs több munkánk, irány a bár (69869). A bárban ülünk le barátaink körébe, ahol Wilco rendel egy italt, majd felkeres minket egy kereskedő, s űrmajmokkal való üzletelésre hívja fel a figyelmünket. Próbának ad egy zacskó majmoport, s a névjegyet. Nemsokára megjelenik Quirk, s kihív egy űr-torpedó játékra (manapság nem maradhat ki egy bonusz játék a Sierrából), majd ha lejátszottuk, következő feladatunknak a Colorix II bolygó melletti található szemétfelszedést adja. Miközben elhagyjuk a torpedó asztalt, verekedésre figyelhetünk fel: Cliffy bunyózik a Goliath egyik emberével (ez Quirk hajója), mivel sértegette az Eureka-t. Az útja börtönbe vezet. Szép kilátások. Quirk elmegy, mi pedig Cliffy nélkül maradunk. Vizsgáljuk csak meg a majmoporos zacskót! Elvileg tilos alkoholba tenni, tehát szórjuk bele a poharunkba s az eredmény nem marad el: az űrbárt elárasztják a majmok...

Menjünk el a rendőrségre, mire azok kifutnak a riadó hallatára, mi pedig lekapszolhatjuk a védőrendszert, s odamehetünk Cliffy cellájához. Sajnos kinyitni nem tudjuk, de most hasznát vehetjük Spiky-nek, mivel a rácsra rakva egy tetszetős lyukat mar bele (ha nem lenne nálunk, ugorjunk vissza érte a hajónkra). Miután a kedélyek lecsillapodtak, ülünk be székünkbe, s látogassunk el a Colorix II-re. Meglehetősen gyanús környék... Álljunk orbitális pályára, majd transzportáljuk le magunkat a bolygóra, ahová Doodle is velünk tart. Menjünk be az elhagyatott sátorba, s nyúljunk hozzá a középső géphez: meglepetésben lesz részünk! Valahonnan egy mutáns ugrik ránk, leteper, s el kezd köpködni.

A köpése minket is mutánsná változtat, úgyhogy a nyílak segítségével mindig igyekezzünk elkerülni őket, amíg Droodle a segítségünkre siet, s lelvi szegényt. Mielőtt meghalna emberré változik, s utolsó szavaival azt mondja, hogy keressük meg a nyugati titkos ösvényt. Mielőtt ezt megtennénk, vegyük fel a földről a papírt, olvassuk le a rajta lévő számot, s üzemeljünk be a középső számítógépet, amiből



érdekes dolgokat tudhatunk meg: a Goliath utolsó látogatása után furcsa dolgok történtek, az emberek elmutánsodtak, s a többiekre támadtak... Ha benézünk a nyugati ösvényen, egy tartályt látunk, s rajta egy laboratórium koordinátáit (41666), és egy figyelmeztetést: bioveszély, a tartály anyaga nem érintkezhet semmivel, ha mégis megtörténne, azonnal fel kell keresnie az áldozatnak a fent említett labort, mert különben... az eredményt már tudjuk: mutáció!



Tehát irány az Eureka pilótaszéke. Flo egy üzenetet hoz le a vetítón: Quirk kér segítséget. Azt panasolja, hogy rájuk támadtak. Segélykérése végén ő is mutánsná kezd

átalakulni... Utunk tehát először nem a laborba vezet, hanem a Thrakus bolygóhoz, ahonnan a Goliath jelzéseit vettük. A Goliath sehol, de Flo érzékel egy mentőkabin a bolygón. Vegyük fel a maszkot, s irány a bolygó. Vizsgáljuk meg a lezuhant roncsot, vegyük ki belőle a ruhát, majd nyomjuk meg a piros gombot. Sétáljunk a szirt alá, ahonnan egy hölgy ugrik ránk és leteper. Addig dulakodunk, míg a szakadék szélére nem kerülünk. Mi a sziklába kapaszkodunk, ő pedig a gatyánkba - szép helyzet. Vegyük elő a kis gépünket, s adjuk le jelzéseinket a hajónknak, majd dobjuk le a ruhát Beatrice-nek, aki felmászik, s nekünk ledob egy liánt. Amikor felérünk, majdnem lelő néhány mutáns, de a transzporter idejében az Eureka tesz. Bea megköszöni szépen, hogy megmentettük és átadja a Goliath elosztósapkáját. Ránk pedig az a feladat hárul, hogy tegyük be őt a hibernálóba (fali gomb). Miután betet-

tük fagyasszuk be: 00:10 másodpercet állítsunk be, s clickeljünk a freeze-re. Visszaülve a pilótaszékbe szép kis meglepetés fogad: Quirk köszönt a monitoron, mint mutáns, majd megjelenik a Goliath, s belénkereszt egy lövedéket. Mivel a rejtőzködő még nem üzemképes, valami más megoldást kell találnunk. Droodlenak mondjuk, hogy különleges akció van kilátásban, s válasszuk az első lehetőséget, mire sikerül meglépni a Goliath elől. Sajnos az Eureka sérült, s Cliffynek ki kell mennie az űrbe szerelgemi. Természetesen elszakad az űrhajótól. Kénytelenek vagyunk utánamenni az űrkabinból, s felszedni. Ez úgy történik, hogy a bal kézzel irányítjuk a kabin, a jobbal pedig a kart engedjük ki. Ha bemértük Cliffy-t (piros pont), engedjük ki a kart (crawl), majd állítsuk be a jobbra-balra haladással a helyzetét, és amikor a gép jelzi, hogy felvehető helyzetben van, ismét crawl. Ezek után már csak a hajónkra kell visszatérni (zöld pont), s becélozni a labort (41666).

A gyanúsán üres bolygóra leteleportálva egy kis baleset történik velünk. A testünk egy bogár fejét kapja, a fejünk pedig a bogár testét... Nincs mit tenni, repkedjünk egy kicsit a víz partján, erre egy béka kiugrik, s a parton heverő kis gépünkre szökken, mire az bekapcsol. Flo hallázik, de nem kap választ.



Szálljunk le a gépre, s panaszoljuk el, mi történt velünk, mire megígéri, hogy segíteni fog. Szálljunk el a bal oldalra, s a lyukkártyás rendszeren repülünk be a laborba, s közben jegyezzük fel, melyik sugár alá állva nyílik meg egyik zár (összesen 4 van). Bent szálljunk le a számítógépre, s indítsuk újra a rendszert, majd válasszuk a "System" pontot, majd a harmadik kört, s a "security" pontot. Most különféle kameraállásból nézhetjük meg, hogy épp mi történik a bolygón: testünk egy szemetesbe ugrik éppen. A "projects" pont valahányadik oldalán a mutáns vírus tulajdonságait olvashatjuk, mint például, hogy -200 fok alatt szinte nem is működik. Miután kirepültünk, meglátjuk Cliffy-t és az androidot. Szálljunk le Cliffyre, s vele együtt elindulunk megkeresni a testünket, az android pedig felkutatja a kézi számítógépünket. Miután ismét a régiiek vagyunk, a lyukkártya segítségével lyuggassuk ki a névjegykártyát olyanra, hogy az működtesse az olvasót. Bent ismét elolvashatunk mindent a Genetix

rendszerben. Miután kimentünk, W-D40 visszaadja a kis kézigépünket, Cliffy-vel pedig visszateleportálunk a hajóra (2. válasz). A hajón Spiky el kezd idegeskedni: ráugrik a hibernálóra, s ugrándozik. Cliffy szerint ez jelent valamit, de a döntés rajtunk áll: mivel a Genetix-ből megismertük a mutáció ellenszerét, Beatricenél is alkalmazni kell, mert ő is fertőzött (3. válasz - Spiky bólogat). Ismét állítsuk be 10 másodpercre a gépet, és fagyasszuk ki (deforst), majd tegyük rá a platformra, mire Cliffy elteleportálja a laborba, és gyógyultan vissza.

Most jön a végjáték: a rejtőzködő készülék készen áll, ötlet is van, már csak meg kell keresni az űrhajót. A W-D40 ötlete az, hogy az űrkabinból a Goliathra tapadva jussunk be a hajóba... Tehát keressük fel a Goliath-at! (91001 vagy 01015, 44091, 81100 - nekem ezen volt, 54671). Ha sikerült elcsipni, kapcsoljuk be a rejtőzködést, majd szálljunk be az űrkabinba. Az egész procedura előtt Cliffy elemzi nekünk a Goliath részeit, hogy hová érdemes szállni - azaz a hátsó részbe. Tehát válasszuk ki a hajó hátsó részét, rátapadva nyomjuk meg az ajtó nyitóját, majd a fegyverünkkel égessük át a lemezt. Ha minden jól megy, bejutunk. Álljunk meg a lépcsőn, majd miután az ör elment, oszonjunk el a generátorhoz, s tegyük fel rá a hiányzó alkatrészt, majd miután az ör még egyszer elment, lépünk be az ajtón, emeljük fel a rácsot, s egy kis labirintusba jutunk. A 7. emeleten vagyunk, de nekünk a másodikra kell eljutni... Sok szerencsét. Ha helyben vagyunk, keressük meg a pajzsok lekapcsolóját - huhh, valaki kiemelt a rács alól! A mutáns Quirk személyesen!! Szerencsénkre épp jön az androidunk, s rendet teremt egy kicsit... A következő teremben elbújunk Cliffy-vel és amikor belépnek a mutánsok a kör közepére, kiáltunk Cliffy-nek, aki a Beánál bevált módszert alkalmazza rajtuk is.

Már csak Quirk maradt hátra, aki egy űrkabinból az Eureka felé tart. Teleportáljunk mi is oda, üljünk be a parancsnoki székbe, s utasítsuk Droodlet, hogy löje ki a Goliath-ról a mutációt okozó masszát. Sikerül is, s az RRS-t beszippantjuk a szeméttárolóba. Pech! Túl nagy a terhelés, robbanásveszély... Küldjük el a legénységet, majd kapcsoljuk be az önmegsemmisítő rendszert! Fussunk a telephoz, emeljük ki Beát a hibernálóból, s próbálkozzunk elteleportálni. Persze pont most romlik el!!! Ugorjunk be a biztosítékokhoz, s cseréljük ki a rossz biztosítékokat (pirossal van jelölve) a jóra. A massa elöl még éppen be tudunk ugrani a teleport terembe, s így eljutni a Goliathra... THE END!

Koronczai Gáspár

ÉRTÉKELŐ	Amiga	C-64	Pc
grafika	-	-	98%
hang \ zene	-	-	79%
játszhatóság	-	-	99%
összesen	-	-	96%

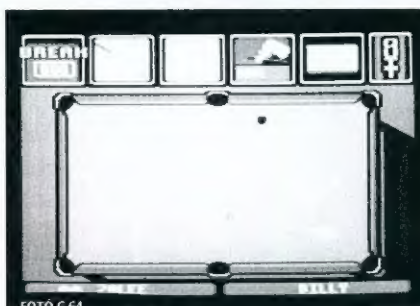
A múlt hónap különlegesen termékeny volt az Codemasters részéről. Szinte egy időben három miniprogramot is piacra dobott, ezért elhatároztuk, hogy egy csokorba kötjük a triót. A sort egy biliárdprogram nyitja, amely a **Cue Boy** keresztnévet kapta. Mikor betöltöttem, egyből lefittyedt a szám, mert nagyon pitének nézett ki első látásra. A biliárdszalomonokban is utálom a kisgolyós asztalokat, hát még a számítógép képernyőjén. Azért mégis erőt vettem magamon és belemerültem a játékba. Ötven percnyi játék után azon vettem észre magam, hogy remegő kézzel próbálom az utolsó golyót is belegyömöszölni valamelyik lyukba. Mégsem annyira kisstílusú, mint ahogy első látásra kinéz! A szokásos beállítások után (játékosok száma, nehézségi foka) máris a posztó mellett találjuk magunkat. A játék irányítása a képernyő tetején levő ikonokkal történik, melyek közül a következők a leglényegesebbek:

- ütő két golyóval: a dákó irányszögének beállítása.
- golyó célkeresztrel: a golyó csavarásának meghatározása.
- kéz ütővel: erő szabályozása.
- asztal: újrakezdés a beállított kondíciókkal.

A program grafikája nem kapna ugyan kimagasló osztályzatot, de összehatásait tekintve mégis kellemes benyomásokkal áll fel mellőle az ember.



FOTÓ C-64



FOTÓ C-64



FOTÓ C-64

Másodiknak a **First Division Manager**-t választottam, ami stílusának egyik átlagosan jó képviselője. A menedzserek ismerőinek ismerősnek fognak csengeni a következő menüpontok, amelyeket a program kínál.

TERMINÁL: itt állíthatjuk be a játékosaink tréningjeit, azaz hogy milyen fázist gyakoroljanak be a következő mérkőzésig. Természetesen nem kell elfogadnunk a gép által felajánlott neveket, hanem kedvűnkre átkeresztelhetjük a Fradi vagy az MTK focistáinak neveire. Itt olvasható le továbbá az egyes mérkőzések végeredménye is.

TELEFON: természetesen ez a pénzügyek és adásvételi szerződések lebonyolításának helyszíne. Kiszemelt játékosokat vehetünk, csapatunk színvonalának emelése érdekében, illetve ha megszorultunk anyagilag, akkor itt válhatunk meg csapattagjainktól. A pénzügyi háttérrel mindehhez szintén ebben a pontban ismerhetjük meg. Ha csehül állunk, érdemes mérlegelni a játékosok eladása és a bankkölcsön felvétele között, amit szintén itt tehetünk meg.

JEGYZET: a tabella.

FOCIPÁLYA: mérkőzés lejátszása az előzőleg kijelölt csapattal. Érdekes, hogy csonka csapattal is játszhatunk, nem probléma, ha csak ketten lépnek pályára tőlünk. Ügyeljünk a helyes posztok kiosztására, mert egy jól összeállított gárda fél siker. Ezután a gép automatikusan lejátszsa a meccset, nekünk nem marad más, mint az izgalom.

A programot közepes prezentáció és játszhatóság jellemzi, ami ebben a stílusban nem is rossz helyezés.



FOTÓ C-64

Az összeállítás végére egy igazi meglepetés maradt, ami a nagyszerű hősről, **Robin Hood**-ról kapta becses nevét. Hamisítatlan mászkálós-platform játékkal van dolgunk, amelynek különlegességét az adja, hogy programozója az egyik legismertebb páros: Ash and Dave. Kitétek magukért a fiúk, ugyanis briliáns grafikát és játékmenetet sikerült összehozni. Ahhoz képest, hogy minden helyszíne egy kastélyban játszódik, igen változatos a háttér és az ellenfelek serege. Ja és hogy mi is a végcél? Hát persze hogy egy hölgy kezéért folyik a kalandozás. A gonosz nottinghami herceg elrabolta szívserelmünket, Maid Marian-t, akit csak hosszú bolyongás után tudunk kiszabadítani.

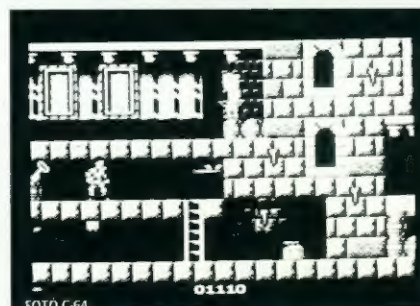
A hozzá vezető út zárt ajtókkal van kirakva, amiket csak a megfelelő kulccsal tudunk kinyitni. A csontvázaktól kezdve, a lovagi páncélokra át, patkányokig mindenki azon van, hogy küldetésünk ne sikerüljön. De Robin legény a talpán, semmi sem tántoríthatja el terveitől.

Tégy próbát Te is!

Zolee



FOTÓ C-64



FOTÓ C-64



CODEMASTERS

CASTLES II

92' Defendere?!

Sohase voltam valami nagy stratégiás, egyedül a DoC-al játszottam annak idején napokon át. Amikor leültem kicsit belenézni a C2-be, azon vettem magam észre, hogy már 2 órája csak azon töröm a fejem, hogyan hódíthatnám el Franciaországot a többi dinasztia és a Vatikán elől. Egyszóval az Interplaynek sikerült valami olyat összehoznia, amit eddig csak a mára már fogalomná vált Defender tudott nyújtani. Könnyen kezelhető menük, pergő események, sok váratlan fordulat jellemzi. Talán egyetlen hátránya, hogy játék közben rengetegen keresnek fel ilyen-olyan ürüggyel, s hosszasan esztelik panaszukat, ami után a döntés rajtunk áll (mint a C1-ben). Akik nem tudnak angolul, azoknak nem sokat jelentenek a párbeszéddek (a játékok ettől függetlenül végig lehet játszani, de olykor jól jönnek külföldi barátok, információk, füles egy bányáról, stb.). A grafikára sem lehet panasz, a játék közben sokszor láthatunk egy kis ff-mozit a hadsereg vonulásáról, a kém megfigyeléséről, egy lovag érkezéséről; közel a játék fele ebből áll. A zene pedig csodálatos! Ritkán hallható ilyen muzsika hangkárttyából... Hogy ne szaporítsam tovább a szót, íme a kezelés, majd néhány tipp.

A rövidke intró után a címképernyőre jutunk, amin a következőket állíthatjuk be:

- **Play as...** (Albion; Burgundy; Aragon; Valois; Anjou): kiválasztjuk, hogy melyik francia család szerepében kívánunk játszani. Mindegyik más helyről kezd.
- **Difficult (easy-hard-impossible):** nehézségi fok (könnyű-nehez-lehetetlen).
- **Plots: ?**
- **Music: on-off:** zene ki-be.
- **Commodities (balanced-geographic-random):** természeti kincsek lelőhelye (arányos-földrajzi-véletlen).
- **Battles on-off:** harcok ki-be. Érdemes bekapcsolni, mert a gép sokszor nem az igazi, jobb ha mi irányítjuk a dolgokat.
- **Play:** játék
- **Load:** betölteni
- **Quit:** ki DOS-ba.

Ezután megjelenik a főképernyő: a nagy részét elfoglalja a térkép, amelyen az egyes megyék

láthatóak. Ha tudjuk kié egy terület, akkor megjelenik rajta egy betű (I-vas; F-gabona; G-arany; T-faterrő vidék), s a birtokos színe, s ha van rajta vár annak kis képe az épülés stádiumának megfelelően. A térképen láthatjuk azt is, milyen évszak van, erre mindig figyelünk, s ennek megfelelően szervezzük meg a termelést.

Ha ellenséges területre clickelünk, a következők jelenhetnek meg:

Attac: harc (1 i azaz 1 egységnyi vas szükséges). Ha a harc van bekapcsolva, nekünk kell levezetni a csatát. Embereinkre kattintva, majd az ellenfélre clickelve határozhatjuk meg a támadás célpontját. Ha ezzel megvoldánk, a begin-nel indíthatjuk el a csatát, a retreat-al visszavonulhatunk. Ha valamelyik hadtest nevére clickelünk, választhatunk, hogy miként harcoljanak. (Stand: várják be az ellenfelet, Destroy: lerohanják az ellenséget, Melee: általában támadjanak.)

Saboteur: szabotázs akció az ellenfél teljes vagyona (anythings), készletei (stockpiles), serege (army), vagy kastélya ellen (castle). Ez előbbi feladatok katonaiak voltak, a következők a politikai csoportba tartoznak:

Merchant: (kereskedés): be kell állítani mit miért, s hogyan alkudjunk le (haggle).

Scout: felderítés, az adott területet ki uralja, van e kastélya, mit termelnek.

Spy: kémkedés, az ellenfél hadserege után, stb. Saját területünkre kattintva választhatunk:

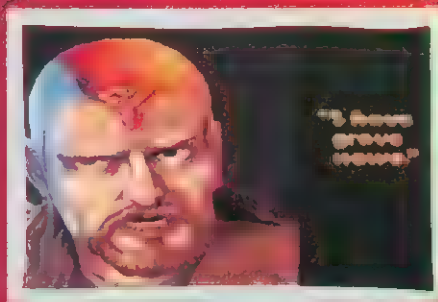
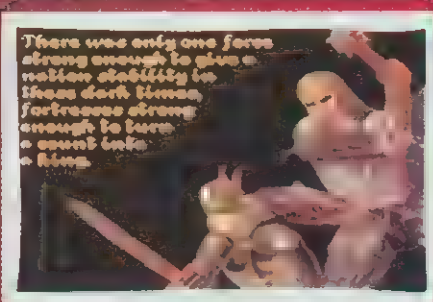
Visit: megtekinthetjük a területünket közelebbről, a nyilakkal mozoghatunk, a points azt mutatja, hány pontos a várunk (mekkora), illetve a competition, x%, hogy hány % -a épült fel a várunknak. Save-load-alhatunk, a moat ponttal dönthetjük el, hogy leendő várunk körül legyen e vízesárok, a leave-val visszatérünk a főképernyőre, s a desing-el pedig a várunkat tervezhetjük meg igen egyszerűen.

Cede: a területet átengedi a pápának.

Built castle: kastély építés, ha van szabad gazdasági csoport.

A térkép felett balról jobbra: zöld színű kockában a termelésirányítók száma, pirosban a hadvezérek száma, s kék kockában a politikusok száma. A következő három piros kockában a gyalogság-íjászok-lovagok számát láthatjuk. A zöld kockákban pedig a





gabonatartermékek-fatartalékok-vas és aranytermékek számát látjuk.

A bal oldal felső részében láthatjuk, milyen stódióban vannak a kiadott munkák, seregtoborzás, gyűlés. A három típusú irányítást (gazdasági, hadi és politikai) külön kockákban jelölik, s ha adottunk valami feladatot a kockában megjelenik a feladat neve (pl. attac-harc, cut timber-favágás), s egy csik jelöli, hogy mennyire jutottak vele. Ha több mint 3 irányítónk van egy típusú vezetésre, akkor egyszerre két dolgot is csinálhatunk velük (pl. 3 vezetővel favágatunk, kettővel kastélyt építünk).

Stock:

A termelőinket irányíthatjuk, a kívánt termék neve mellett szereplő 'garther' menüponttal: food - gabona; timber - fa; iron - vas; gold - arany. Ha ezzel megvolnánk, kiválaszthatjuk, hogy hány vezetővel történjen a dolog (ha több mint 5 vezetőnk van, párhuzamosan is dolgozathatunk (két kocka jelenik meg a bal felső részen). Egyéb információk: Territories: hány megyénk van. Food... Gold: hány mezőgazdasági, aranytermelő területünk van. Black market: feketéznünk. Beállíthatjuk, melyik termékünkben mennyit és mire akarunk befektetni (1-3 arányban).

Army:

A hadsereg toborzására szolgál. Infantry: gyalogság (toborzásához szükséges 1G, 1I). Archers: íjászok (1G, 1I). Knights: lovagok (1G, 1F, 1I). Toborozni akkor tudunk, ha nevük mellett a 'recr'-re clickelünk. A police realm-al a közbiztonságot növelhetjük. Egy idő múlva megjelenik itt a ballista, majd a catapult, s végül a siege tower-neve (köhajító, katapult, ostromtorony), s ha ezek nevére kattintunk, akkor ennek az elkészítésével fognak foglalkozni néhányan (1G, 1I, 1I).

Relat:

A politikát irányíthatjuk innen. Itt láthatjuk a többi család színét és megismerhetjük erejét, valamint a nép elégedettségéről is képet kapunk (happiness). Ha a családok neve mellett látható 'diplomati'-ra kattintunk (1G), diplomáciai utat indíthatunk el, aminek a végén esetleg 1-2 arannyal gazdagabban

ternek vissza diplomatáink. A 'happieness' re clickelve (1A, 1I, 1F) a nép boldogságát növelhetjük osztogatással, játékokkal. A 'rouncil' ponttal pedig összeül a tisztelt ház, s megvitatják, melyik család hogyan áll, ki kivel barcol (1G).

Ops:

Itt menethetünk/tölthetünk, kikapcsolhatjuk a zenét, kiléphetünk.

Az irányítást ezzel ki is merítettük. Egy fél órai játék után mindenki beletanulhat, hálá istennek nem úgy megy, amire sok hasonló játékot tönkretesz, hogy 'ennek az almenüknek az 4. almenüjéből a 3. pont', hanem a Defenderhez hasonlóan minden azonnal elérhető, áttekinthető. Nem tudom írtam-e már, hogy az időt a jobb gombbal

gyorsíthatjuk.

Végezetül

néhány

tipp: a

játék ele

jén raj

találtsze

run fog

laltuk el

korukunk

lávó 4:5

területet,

lehatóleg

úgy

csinál

juk,

hogy legyen minden nyersanyagból földi tartalék. Ha hozzánk jönnek diplomáciai küldetessel ne fizessünk (refuse), de a békét fogadjuk el (azaz nem veszítünk semmit). A harcokban, ha nagy a túlerő, azonnal vonuljunk vissza, de miután visszavonultunk, mihamarabb meg az illető területet, adigra az ellenséges sereg száma megfogyatkozik. Ha van időnk, mindenképp építsünk minél több kastélyt, sokat számít! Még egy dolog: sűrűn mentsünk, főleg azért, mert a játékokban a védelem néha kideréget, bár aki jól ismeri a történelmet, az tudhatja a válaszok nagy részét. Ne felejtjük el, hogy minden kezdet nehéz, de ha már egyenesben vagyunk, miénk a világ! (legalábbis Franciaország). Azt hiszem méltán állíthatom, hogy a Castles 2-vel megszületett 92' Defendere. Csak azt tudom

mondani, próbálja ki, aki

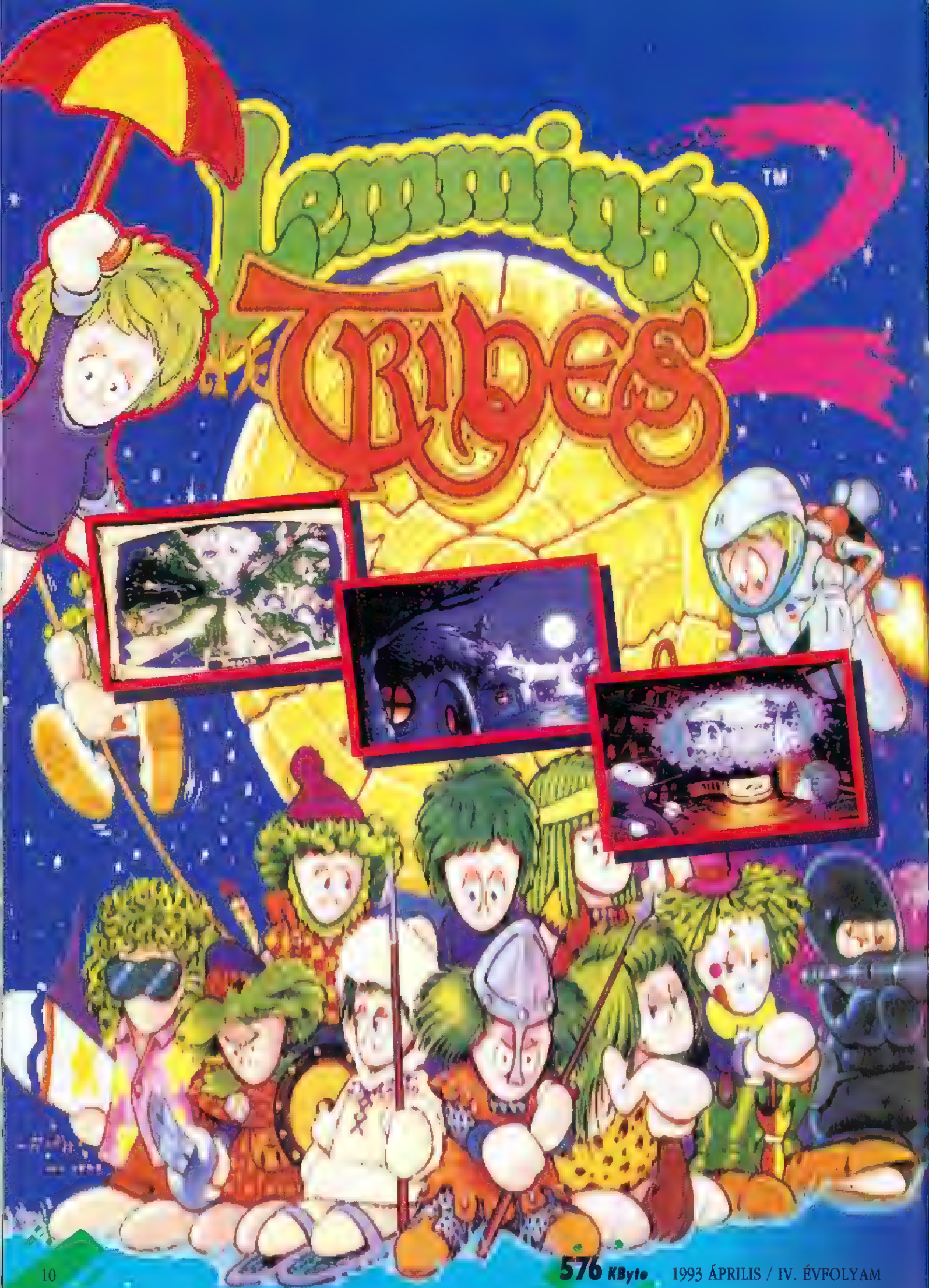
letti, még az olyan udvar

ura megszállottak

inint éri

Koronczai
Gáspár

	Amiga	C-64	Pc
grafika	-	-	83%
hang \ zene	-	-	54%
játszhatóság	-	-	69%
összesen	-	-	72%



Let's go! - hangzik fel, és ismét megindul az együgyűen masírozó lemmingek óradata. Ne habozzunk hát, ragadjuk meg egerünket és mentsük meg újra az öngyilkosságba menetelő "hadseregét".

A kirobbanó sikerű Lemmings majd az Oh-no! More Lemmings óta (amit sokan hajlamosak voltak Lemmings 2 névre átnevezni) nagy várakozás előzte meg a valódi Lemmings 2-t. A DMA programozónak hosszan tartó munkája azonban végül meghozta a gyümölcsét: a pszgnosis ismét egy fantasztikus játékkal gazdagította a software-piacot. Szerencsére a program méltó folytatása elődjének, tehát nemcsak a keites szám odabiggyesztésével akarták a cég pénztárcáját dagasztani, hanem pénzt s fáradságot nem kímélve a játékban szinte minden új, és jobb lett. Ezúttal a program elé még egy rövid kis történetet is mellékeltek:

Egy teliholdas éjszakán egyszer csak kopogtatnak az öreg mesemondó-lemming



őrtőjén. Egy ifjú lemming lép be, s kéri az öregot, ismét meséljen a jóslatról. Az öreg nagyot szippant a pipájából s belekezd: „Ez egy nagyon régi történet, régi, de nagyon fontos. Ez a mi jövőnk, ami nonsokára eljön. Nos, nézzük, mi is az! Sok éve ezeken a vidékeken élünk boldogságban és gazdagságban. Amikor letelepedtünk, a talizmánunkat feldaraboltuk a tizenkét törzs között. A talizmán darabjainak varázserejével a törzsek boldogan éltek, s szaporodtak. De a talizmán a jövőt és a hamarosan bekövetkező Nagy Sötétséget is megjósolja. Azonban nem kell félni, a terv már kész van. Több éve a legjobb hajóácsaink fáradhatatlanul dolgoznak egy Nagy Hajón. Az újraegyesített talizmán erejével a hajó el fog minket vinni, távol a sötétségtől, egy új földre. Hát ez a terv. Most már csak a falvaink kiürítése maradt hátra. - Evakuálni az összes törzset? De hát hogyan? - értetlenkedik a fiatal lemming. Mire az öreg: - Ah, a vezető erő segítségével, amelyik már egyszer segített nekünk, s ahogy az meg van írva, ismét segíteni fog. A vezető, aki megmentett minket ez előtt. Azaz mi, a kedves játékos.



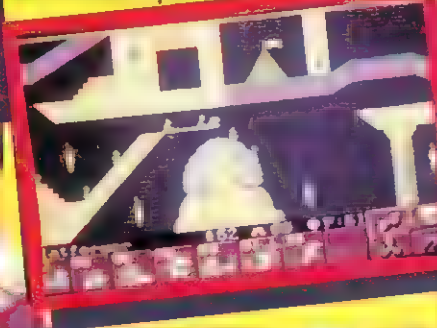
Ezután a játék fő menüje töltődik be. Itt a legfontosabb a Load-save opció. (Ugyanis most nem kódokat kapunk.) Ugyanitt találhatjuk a Practice menüpontot, ahol az S2 (Nem semmi!) mozdulat közül 50-et gyakorolhatunk. A régi megszokott mászó, vagy blokkolón kívül korcsolyázó lemmingtől kezdve a Super Leml-ig szinte minden megtalálható mi szem-szájnak ingere. (A Super Leml-nél

lemmingünk szuper hőssé alakul, s ha a bal egérgombot nyomva tartjuk, repül a cursor után.) Már csak kitalálni se lehetett könnyű ennyi mozdulatot, nem hogy megvalósítani. Ez utóbbi pedig szintén minőségi munka: lemmingjeink alig pár pixelből állnak, mégis minden animáció tökéletesen kivethető és szórakoztató. (Egyik kedvencem pl. a rúdugró lemming.) A fő menüben a Play-jel indíthatjuk a játékot, ha pedig a Map-re clickelünk, egy sziget jelenik meg, mely a 12-féle világot, s az azokban szétszóródott törzsek aktuális helyzetét ábrázolja. Itt választhatjuk ki, hogy melyik törzset kívánjuk irányítani. A különböző világok nevei, azt hiszem, már el is árulják, hogy bennük nagyjából mire számíthatunk: Beach (tengerpart), Sports, Shadow (árnyék), Cavelem (barlang), Space (űr), Polar (sarkvidék), Highland (felvidék), Circus, Classic (klasszikus lemmings pályák az első részből), Medieval (középkor), Egyptian, Outdoord (kinn, a szabadban). A cél az, hogy a sziget közepén a talizmán ismét egészen legyen.

A programban tehát a tizenkét törzset kell egyesíteniük. Minden törzset tíz egyre nehezedő pályán kell átvezetnünk a kijáratig,



így hát a játék összesen 120 pályából áll. Ezúttal pályánként nem egy adott létszámból kell egy minimális számlátok megmen-tenünk, hanem minden törzs 60 főből áll, és a saját érdekünk, hogy minél több lemming maradjon a következő pályákra. Ez annyit jelent, hogy ha akár csak egy lemming ártut, már tovább tudunk lépni a következő pályára (Next Level). Ha azonban később úgy gondoljuk, hogy egy pályán jobb teljesítményre is képesek vagyunk, lehetőség van arra is, hogy bármelyik pályát újra játszassuk (Replay Level). Egyszóval: a program játszhatósága szinte már nem is lehetne jobb.



A pályákon az eredményünket egy kis dobogó szemlélteti. A legfelső fokára természetesen csak akkor ugrik fel a lemming, ha pályát 100%-osan teljesítettük.

Maga a játékmenet, s az irányítás egyébként nem változott. Alul persze a nyolc fix mozdulat-ikon helyett az ikonok pályánként cserélődnek. Nincs már térkép, viszont két új ikont is felfedezhetünk. Az egyik az idő gyorsítása, a másik pedig a propeller, mellyel többek között pl. a léggömböző vagy a Tazmaniai Devil-le átalakult pörgő-furó lemmingeket tudjuk a megfelelő irányba fújni. Ezen kívül a széllél működő gépeket is természetesen ezzel kell mozgásba hoznunk. új dolog, hogy a pályákon nemcsak életveszélyes gépek vannak, hanem a lemmingeket segítők is, úgy mint pl. katapult, mellyel lemmingjeinket látszólag elérhetetlennek tűnő helyekre is el tudjuk juttatni. A programban persze még rengeteg poénos kis animációt, gyilkoló és segítő gépeketek találhatunk, de hát ha mindet megemlíteném, talán még az újságunk terjedelme sem lenne elegendő

Befejezésül azt hiszem, zenghetnék még dicshim-nuszokat a grafikáról, meg a zenéről, meg mindenről, ami ebben a játékban található, de inkább csak egy jótanácsot adok: minél hamarabb szerezd be ezt a játékot!

Vári Zoltán

	Amiga	C-64	Pc
grafika	99%	-	-
hang / zene	98%	-	-
játszhatóság	100%	-	-
összesen	99%	-	-

WING

Emlékezték még a sok évvel ezelőtti játszott Csillagok háborúja című filmre és a folytatásaira? George Lucas filmje akkoriban mérföldkőnek számított a sci-fi készítés történetében, s még ma is a legjobbak közé tartozik. Most, több mint egy évtizeddel a film bemutatása után, vette a fáradságot a LucasArts, s elkészítették nekünk a film számítógépes adaptációját. Talán jobb is, hogy csak most készítették el, mert csak most áll rendelkezésre olyan technika a nagyközönség számára, ami közel filmszerűen tudja szimulálni a nagyszerű sci-fi

A játékban egy szimulátorral van dolgunk, ahol a szövetségi erők oldalán szállunk harcba a birodalmiak ellen. A fantasztikus intro után (mintha moziban lennénk!) belépünk a szövetségi erők központjába, ahonnan majd indulhatunk a különféle feladatokra. A hangra nem lehet panasz, egy az egyben a film zenéje, sok digitális zöveggel fűszerezve.

Maga a játék valahol az Epic és a Wing Commander között van, grafika vektor (jobb, mint az Epicben), az átvezetőképek pedig leginkább a filmre emlékeztetnek.

A regisztrációs szobában választhatjuk meg személyünket, illetve adhatunk be új nevet. A Merits-szel nézhetjük meg érmeinket, a Pilot log-gal eddigi gyakorlataink pontszámát tekinthetjük meg, a Delete pilot-al pedig törölhetjük a pilótát. Amennyiben választottunk pilótát, kiléphetünk a főterembe. A teremből felfelé is mehetünk: a Tech room-ban a különféle űrhajók képeit, adatait böngészhetjük át, a Film room-ban egy-egy lemezen felvett "filmet" játszhatunk le. Nézzük a missziókat. Kétféle gyakorlás van, és egy éles küzdelem. Az első gyakorlás a hajó kezelésére tanít meg egyszerű feladatok elvégzését (Pilot Proving Ground). Ha ezt választjuk, megérjük a Training-központ-ba, és kiválaszthatjuk, hogy milyen géppel megyünk (X-Wing és A-szárnyú), s a tényleg elmondja, mi a feladat lényege (az első feladatban pl. 110 kapu alatt kell megállni). Ha a Historical combat-et választjuk, neves pilóták szerepében állhatunk bele magunkat. Itt is kiválaszthatjuk, hogy milyen géppel

legyünk, majd pedig azt, hogy a 6 küldetés közül melyiket kívánjuk teljesíteni. A választás után egy öreg felvázolja a stratégiai térképet, bejelölve rajta az ellenséges csapatok helyét, majd indulhatunk.

A játék "igazi" része a túrák elvégzése. A kis asztalnál választhatjuk ki melyik túrában akarunk repülni, szám szerint 3 közül választhatunk. Ezek megfelelnek a nehézségi fokozatoknak és a történelmi helyzet változásának is. Amennyiben van választott küldetés, helyből indulhatunk is, illetve folytathatjuk a már megkezdettét. Miután megérkezünk Calimari hajóhoz, ahonnan indulunk, egy gyanús lény elmondja küldetésünk lényegét, s meg is mutatja egy startegiai térképen az ellenséges konvojok helyzetét. Ha minden rendben, click a hangáron, s készüljünk fel a legrosszabbakra... Be kell vallanom, hogy nem igen volt időm még komolyabban repdesni vele (így is nyakig vagyok a questekben az egyéb adventure-ben), úgyhogy nem tudom leírni a küldetések lényegét végig. Egyelőre az első túrába keveredek, ami egy elég könnyű küldetéssel kezdődik: 3 ellenséges rakétahajót kell kilőnünk, miközben egy rohamasztalos csapat bedokkal egy ellenséges hajóra, s elfoglalja azt. A második küldetésben csak azonosítanunk kell az ellenség gépeit, a közelükbe repülve, a harmadikban pedig már a halálcsoportban is rápkodhatunk. Mindenesetre az angolul kevésbé tudóknak sem lesz nehéz dolguk a szótárazgatással, mivel a lényegét kiemelték más színnel a küldetés leírás mint a billentyűzetről való irányítás.

És végül a kezelőgombok:

T-9: a különféle nézetek; ++: sebesség növelés/csökkentés; \: motor lekapcsolása; backspace: sebesség maximumra; W: proton torpedó-lézer között a váltás; T,Y: hajó befogása; U: a közvetlen előttünk levő hajó befogása; I: a befogott hajó képe/helyzete közötti váltás; O: monitor kikapcsolása; P: pause; S: a pajzsok elosztása (egyenletes, elől vagy hátul erősebb); D, M, B: a stratégiai térkép, küldetés leírása, a hajó sérüléseit tekinthetjük meg ezekkel; F-X: a szárnyak nyitása/csukása; -: a lézerrendszer bekapcsolása a pajzsokra; +: a fenti torpedó-lézer között a váltás; C: a motor bekapcsolása; V: felvett film visszajátszása; /: vezérlőpanel letiltása; ~: külső nézet ki-be; F9: itt állíthatjuk be, hogy mennyi energiát szánunk a lézerek újratöltésére, illetve a motor teljesítményének a növelésére (akkor a lézerünkől szívja el az energiát); F10: a fenti dolgok a pajzs és motor esetén; ESC: itt érhetjük el a játék setup-ját. Fontos, hogy a sérthetőség

telenség és az örök lövész KI legyen kapcsolva, mert különben nem enged tovább a gép a további küldetésekre (Vulnerable és Limited). A másik lényeges, hogy ha csak 2.0-ás Sound-Blasterünk van, vagy a beszéd vagy a digitális hang legyen bekapcsolva, a kettőt együtt nem fogja bírni. Egyébként közt itt állíthatjuk be a felbontás minőségét, a galaxisok láthatóságát, stb.

A műszerfalán a következő fontosabb dolgok láthatóak: a jobb és bal sarokban az első és a hátsó radar, a műszerfal tetején a lézerünk mennyiségét és a proton torpedóink számát láthatjuk. Az E-L-S betűk felelnek a lézer, a pajzs, a motorra adott energia mértékét jelölik. A gépünk sziluettje körüli mező színe a pajzs méretét és erejét mutatja, s itt láthatjuk még a küldetésre szánt időt, valamint a sebességünket. Ha másik géppel megyünk (Y vagy A-szárnyú-val), lényegi különbséget nem találunk a műszerfalán, csak az elrendezés változik meg.

Az X-Wing az a játék, amit vétek kihagyni. Kár, hogy vektoros, de a programozóknak sikerült valamit átültetni a film hangulatából a játékba is, és ez nem ákármi.

Koronczai Gáspár



	Amiga	C-64	Pc
grafika			83%
hang \ zene			80%
játszhatóság			90%
összesen			89%



AMIGA

Jól emlékszem még, mikor elindult a láz. Először csak a tévéből folyt, aztán a Geszti Petya is el kezdte nyomni a Danubiusban, majd jött a pólók elején, a szatyrok oldalain, az újságok lapjain.

Hogy miről beszélünk? Hát Mister Bartman-ról, aki egy éve jött, látott, győzött. Azon nyomban kijött a számítógépes konverzió, több-kevesebb sikerrel.

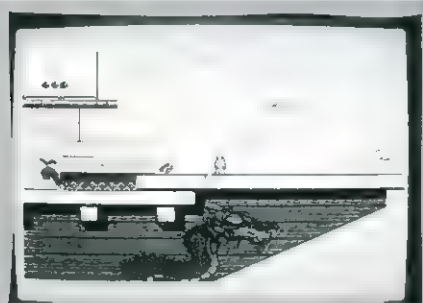
Most pedig ismét megjelent a képernyőn. Szegény nagyon siralmasan néz ki manapság.

A Bart Versus the World-ben nyújtott alakításáért uborkadíjat érdemelne. Nem is tudom, hogy

gondolták a programozók, hogy ezt 93-ban meg lehet jelentetni. A

figura mérete még a szélesvásznú monitorokon is hangyányi, hozzá viszonyítva viszont óriás hátterek tarkítják a képernyőt.

Személy szerint én két percig mentem fölfelé a hajóárbocon, mire elértem a tetejét. Az ellenfelek szintén műtyürek, az egész játék pedig olyan rendezetlen és átgondolatlan, hogy csak feláll tőle a hátamon a szőr. Nem is érdemes több szót vesztegetni rá.



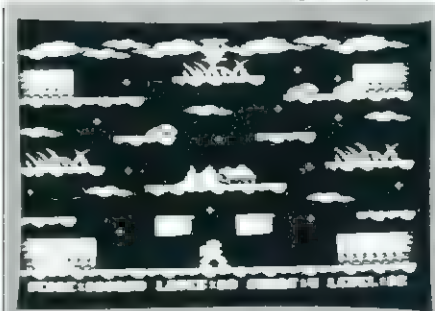
C-64

A múlt hónapban megjelent egy Thunderboy nevű fürtelem, ami minden képzeletet felülmúlóan pocskék anyag. Urhajósunkkal kell föl-le szaladgálnunk a platformokon, mindent lelököldözni, ami csak él és mozog, majd a halottakból és roncsokból kialakuló

kincseket kell összegyűjtenünk. Mindez még egy szuper sztorinak számít manapság, na de ahogy az egész dolog kivitelezésre került, az kritikán aluli. Háromféle ellenfél-sprite lelhető fel az egész játék során, mindegyiknek két fázisú a mozgatlansora,

emberkénk megrajzolása kábé 14 másodpercbe került, olyan lepusztult a rajzolata. Ezek a tulajdonságok viszont egy dolog miatt nagyon előnyösek: a játék megjelenhetett a világszerte ismert és elismert 576 KByte "A hónap bukása" rovatában, ami igen nagy szó. Sajnos manapság igen sokan tülekednek, hogy bekerülhessenek ide.

Zolee



A HÓNAP BUKÁSA

Hókus Pókus



AGONY: Az égő fa képenél gépeljük be: **FANTASY** hatására a játék közben F1-F5 billentyűkkel különböző extrákhoz jutunk, **RETURN**-nel pedig pályát léptethetünk.

ELEPHANT ANTICS: a cím-képernyőnél üssük be: **ITCHY ARSEHOLES**, s örök életünk lesz.

GOODFATHER: Help-pel állítsuk meg a játékot, és írjuk be: **PIZZA HUT** - örök energiánk lesz.

NAVY SEALS: játszunk addig, amíg a **HIGH SCORE** táblára felkerülünk. Ekkor írjuk be:

PSBOYS. Indítsuk újra a játékot és állítsuk le a H-val. **ESC**-pel pályát ugorhatunk.

PINBALL FANTASIES: Miközben az asztalon scrollozódik le s fel, a következő cheatek beütésével próbálkozhatunk:

FAIR PLAY - töröl minden addig bevitt cheatet

EARTHQUAKE - nincs leállítás
EXTRA BALLS - 3 helyett 5 golyót ad

DIGITAL ILLUSIONS - a labda nem tudja elhagyni az asztalt (a játékból csak a **PAUSE**-szal, majd **ESC**-pel tudunk ki száll- ni)

VACUUM CLEANER - törli a **HIGH-SCORES** listát

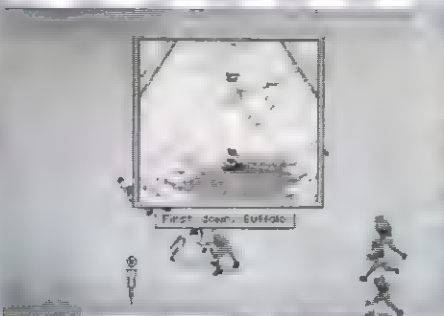
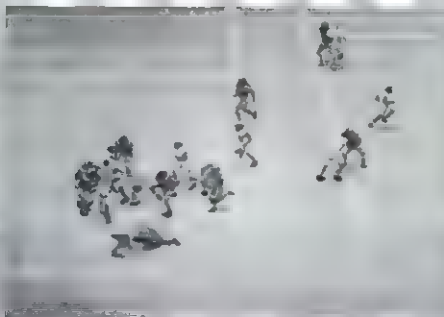
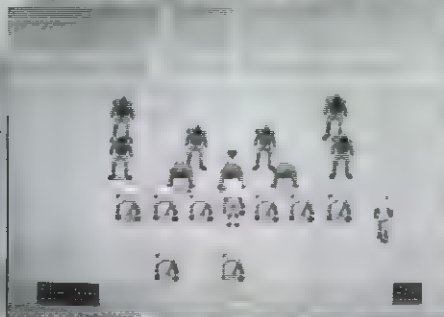
SEKRET OF MONKEY ISLAND: nyomjuk le a **CTRL-W** billentyűket, ezzel megnyerjük a játékot.

(mondjuk nem sok értelme van)

Front Page Sports

Football

Sajnos PC-n elég ritkán találkozhatunk igazán jó sportjátékkal. Ennek talán az is az oka, hogy joystick nélkül, billentyűzettel körülményes egy kosárlabdázó vagy egy focista bonyolult mozgását irányítani, a botkormány pedig még ritkaságnak számít ebben a körben. Ezen a problémán próbált segíteni a Dynamix cég is legújabb amerikai focijában, melyben alapszínt nem kell az emberkék futását, passzait közvetlenül irányítanunk, mégis tevékenyen vehetünk részt ebben az izgalmas és rendkívül látványos játékban. Akinek pedig ez sem elég, az egy kapcsoló beállítása után már menekülhet is labdájával a rárontó maszkos figurák elől.



	Amiga	C-64	Pc
grafika	-	-	100
hang \ zene	-	-	80
játszhatóság	-	-	92
összesen	-	-	93

ISMET SZUPER AKCIÓ

A szerencsés előfizető nyereménye egy

3 8 6 A T

Az 576 KByte-ra 1993. július 31-ig legalább fél évre előfizetők között sorsoljuk ki a 386 AT-t.

A sorsoláson részt vesznek a "törzselőfizetőink" is.

További értékes díjak: LEGÚJABB PROGRAMOK (5 NYERTESNEK)
MÁGNESLEMEZ (10 NYERTESNEK)
576 KByte T-Shirt (10 NYERTESNEK)

Ne felejtse, ha előfizetsz decemberben részt vesz a **SZUPER AKCIÓ** sorsoláson!

Előfizetési akció

MEGRENDELŐ

Előfizetési díj:

- ☐ negyed évre: 380.-Ft
- ☐ félévre: 760.-Ft
- ☐ egy évre: 1,520.-Ft

Kérjük, hogy a megrendelőlapot borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjete:

Megrendelem az 576 KByte című lapot példányban
Megrendelő neve:
Címe:
Írányítószám:
Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

576 KByte
(COMGAME GMK)
1389 Budapest
Postafiók: 132

C-64 magnósok figyelem!

A legújabb kazettás programok megrendelhetők a Proszolg-tól

PROGRAM

ALIEN STORM
ALIEN WORLD
AMAZING SPIDERMAN
ATOMIC ROBOKID
BACK TO FUTURE II
BACK TO FUTURE III
BADLANDS
BARBARIAN 2
BASKET PLAYOFF
BATMAN MOVIE
BATTLE COMAND
BETRAYAL
BEVERLY HILLS COP
BIG GAME FISHING
BLACK HORNET
BLUE ANGELS
BOBO
BOD SQUAD
BONANZA BROS
BUDOKAN
BUFFALO BILL'S RODEO
CABAL
CATALYPSE
CHAMBERS OF SHAOLIN
CHAMP. EUROPE FOOTBALL
CHASE H. Q. II
CHIP'S CHALLENGE
CHUCK ROCK
CISCO HEAT
CLIK CLAK
COOL CROCK TWINS
COOL WORLD
COVERGIRL STRIP POKER
CRACK DOWN
CREATURES
CREATURES 2
CROWN
DARKMAN
DAYS OF THUNDER
DICK TRACY
DIE HARD 2
DOUBLE DRAGON 3

DYLAN DOG
DYNASTY WARS
ELVIRA ARCADE
EXILE
EXTREME
FIGHTER BOMBER
FINAL BLOW
FINAL FIGHT
FIRST SAMURAI
GEM'X
GHOSTBUSTERS II
GOLDEN AXE
GREMLINS 2
GREYSTORM
GULDKORN EXPRESS
HAMMERFIST
HOOK
HUDSON HAWK
IMPOSSAMOLE
INDIANA JONES 3
INDIANA JONES IV
INDY HEAT
IRONMAN OFF ROAD RACER
JONNY QUEST
JUDGE DREDD
KATAKIS
LAST BATTLE
LAST NINJA II
LAST NINJA III
LOCOMOTION
LOGO
LOTUS ESPRIT
LUPO ALBERTO
MANCHESTER U. EUROPE
MECHANICUS
MERCUS
MIAMI CHASE
MIDNIGHT RESISTANCE
MONTY PYTHON'S F.C.
MOONFALL
MOONWALKER
MYTH
N A R.C.

NARCO POLICE
NAVY SEALS
NEURONICS
NEVERENDING STORY II
NIGHTBTEED
NIGHTSHIFT
NINJA RABBIT
NINJA RABBIT 2
NINJA SPIRIT
OPERATION THUNDERBOLT
OUTRUN EUROPE
OVER THE NET
P. P. HAMMER
PITFIGHTER
PLOTING
POTSWORTH
PREDATOR II
PUZZNIC
R-TYPE
RAIBON ISLANDS
RBI BASEBALL II
RICK DANGEROUS II
ROAD RUNNER '91
ROBODOD - JAMES POND II.
ROBOCOP
ROBOCOP 2
ROBOCOP 3
ROBOZONE
RODLANDS
ROLLING RONNY
RUBICON
SHADOW DANCER
SHADOW OF THE BEAST
SHUFFLE
SKULL AND CROSSBONES
SMASH T.V.
SPACE CRUSADE
SPACEGUN
SPEEDBALL 2
SPIKE THE VIKING
SPY WHO LOVED ME
ST. DRAGON
STEG THE SLUG
STONE AGE
STORMLORD 2
STRATEGO

STRIDER 2
SU SWEET
SUMMER CAMP
SUPER SPACE INVADERS
SUPREMACY
SWIV
SYSPHUS II
TEENAGE TURTLES II
TERMINATOR II
THE ADAMS FAMILY
THE BLUES BROTHERS
THE JETSONS
THE SECOND WORLD
THE SIMPSONS
TIME MACHINE
TOKI
TOP CAT
TOTAL RECALL
TRANSWORLD
TURBO CHARGE
TURBO TORTOISE
TURRICAN
TURRICAN II
VENDETTA
VOLFIED
WACKY RACES
WINGS OF FURY
WINTER CAMP
WINTER SUPER SPORTS '92
WRESTLE MANIA

Minden játék utántöltős, turbós változat! Egy program ára 200 Ft, amely magában foglalja a kazetta árát is! Minden játék külön kazettán található! Szállítás utánvétellel a megrendelestől számított egy héten belül történik, a postaköltség a megrendelőt terheli! Várjuk megrendeléseiket a következő címen: **PROSZOLG**
1399 BUDAPEST PF: 636
Ne felejtsetek el a megrendelésre ráírni: **KAZETTA!**

PROSZOLG

PC-re, AMIGA-ra és C64-re a legújabb és legjobb programokat megrendelheted a PROSZOLGTÓL. Ha bélyeggel ellátott válaszborítékot küldesz, listát küldünk! Kérjük pontosan tüntesd fel géped típusát és a hozzá tartozó perifériáidat!



A helyes címzés:

**AZ ELŐFIZETŐK
A LAPPAL EGYÜTT MINDEN
HÓNAPBAN MEGKAPJÁK A
LEGÚJABB PROGRAMOK LISTÁJÁT.**

VÁRJUK MEGRENDELÉSEIDET!

Feladó: Kovács Béla

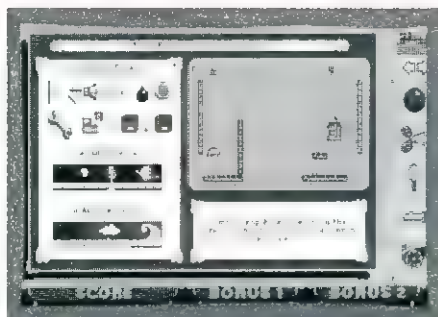
címzett:

PROSZOLG

1399 BUDAPEST,
POSTAFIÓK: 636

576 KByte

1993 ÁPRILIS / IV. ÉVFOLYAM



SIERRA turmix

A Sierra kedvelőknek nem lehet panaszkodni erre a számról! Itt van két Quest, s most még kettő kisebb Sierra-Dynamix coprodukción Jeff Tunnell jóvoltából. Az első egy hatalmas anyag, az *Incredible machine*, ami nem más, mint egy rendkívül jól sikerült logikai játék. Grafikája nagy felbontású, igaz csak 16 színnel, de pontosan ez kell a játékhöz.

Hogy a lényegre térjek: a kihívás egy logikai feladat megoldása. Kapunk egy pályát, amelyen már eleve elhelyeztek ilyen-olyan tárgyakat, eszközöket. Ezeken kívül még rendelkezésünkre



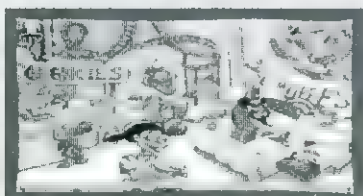
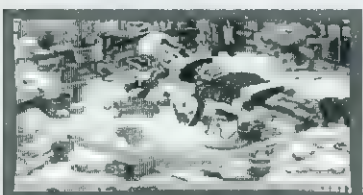
állnak egyéb segédeszközök is, mint például futószalag, kötél, kisegeres forgó motor, olló, boxkesztyű, macska, labdák és még sok más tárgy. Tehát úgy kell összeállítani egy pályát, hogy a kitűzött feladat teljesüljön. Nem árt megjegyezni, hogy a mechanikus dolgok akkor jönnek működésbe, amikor valami hozzájuk ér. A tárgyak működését felesleges magyaráznom, hisz egyértelműek: a lufi felszáll, a lámpa bekapcsolódik, ha valami ráfut, a futószalagok mozognak, ha géphez vannak kötve. Aki ismeri a fizika törvényeit, és szereti a logikai fejtegetést, nyugodtan vegye elő!

Néhány szó még a játék kezeléséről: A főképernyőn a jobbra mutató nyilakkal kezdhetjük el a játékot, a fel-le mutatókkal a zene erősségét szabályozhatjuk. A bombára clickelve



újra kezdhethetjük a pályát, a stop táblával pedig kiléphetünk. Még két ikon található itt: a free form machine-nal mi tervezhetünk egy gépet, s ebben az esetben beállíthatjuk a gravitáció mértékét a kis tologatóval, s a légnyomást is hasonlóan. Pályatervezésnél megjelenik a save és load is, amik a pályák mentésére/töltésére szolgálnak. Belépni a tervezőbe ugyancsak a play ikonnal tudunk, s ilyenkor a képernyő megegyezik a játék alatt láthatóval, avval a különbséggel, hogy a jobb oldali sorban az összes tárgy közül válogathatunk a nyilak segítségével, és a munkaképernyő pedig még teljesen üres. A gépezet indítása szintén a jobb felső sarokban látható ikonnal történik. Kellemes agytörést!

TURBO SIENCE



A másik Dynamix játék a *Turbo Science*, kizárólag gyerekeknek készült, az angol tanulást segíteni. Lényegében egy quiz-játék, elég szokatlan formában. A címképernyőn kiválaszthatjuk kivel legyünk (Quarky vagy Quaysoo), szabályozhatjuk a zene erősségét (controls), állást betölthetünk (sign in), megleshetjük az eddigi legjobbok névsorát (hall of fame), változtathatjuk a kérdések nehézségi fokát (change question difficult), megnézhetjük az ellenfeleinket (preview opponents), versenyre indulhatunk (start race), vagy gyakorolhatunk (practice). Amennyiben gyakorlást választunk, a nagy térképen kiválaszthatjuk a helyszínt (itt megtalálható a kikötőtől a gyáron keresztül a reptérig minden). A képernyő alján van a menüsor: a "tools"-al elővehetünk egy műszert (pl hangerőmérőt, mérleget, mérőszalagot), amivel a képen levő tárgyakat megvizsgálhatjuk; a "?",

amivel a kérdést kérhetjük; a controls, amivel a hangerőt beállíthatjuk, s a visszalépés a térképre. Ha egy kérdésre rosszul válaszolunk (általában 3 lehetőség közül kell választani a képernyőn) megjelenik a zöld "?", amivel újra kérhetjük a kérdést, és a tudós fej, amivel a helyes választ tudhatjuk meg. Ha versenyben vagyunk, a nagy térképen láthatjuk, mennyi pénzünk van, hányadik helyen állunk, illetve milyen eszközzel juthatunk a következő helyszínre (gyaloglástól az autóig). Persze a repülő a leggyorsabb, de egyben a legdrágább is.

Tehát a lényeg: a helyes válaszokkal minél több pénzt igyekezzünk összegyűjteni, s megelőzve a többieket, elsőnek a célba érni. Igaz a játék inkább a kisebbeket fogja jól szórakoztatni, ám egy-két órát azért érdemes eltölteni vele mindenkinek, ha másért nem is, de a klassz animációkért mindenképp.

Koronczai Gáspár

"Háj, lédiz end dzscentimen. Örömmre szolgál, hogy bejelenthetem a szenzációs hírt: az 576 KByte-nak, mint számítástechnikai lapnak, a világon elsőként sikerült exkluzív szerződést kötnie a Playboy magazinnal, amely szerint testvérlapjuknak fogadnak bennünket. A dolog előnyeit azt hiszem felesleges ecsetelnem, viszont sajnálatos módon vannak hátulütői is az egyezségnek. Havonta egy oldalt a Playboy rendelkezésére kell bocsátanunk, ahol ők programok elemzése helyett pucér hölgyek bájját fogják bemutatni. Tudom, hogy ez ezrek ellenérzéselt váltja ki, de nem volt mit tenni. Ja, és a számítástechnikai magazinból 'ámítástechnikai magazin'-ná alakulunk."

A fenti idézetben szereplő nevek NEM kitalált személyek, de a kerettörténet SAJNOS csak az én fantáziám születte. Aki túlzottan felzúgult a gondolattól, az hűtse le magát, mert a rideg valóság az, hogy nemhogy a Playboy-jal, de még a Popó Magazinnal sem léptünk frigyre. De hogy mégse érezze senki becsapva magát, az ehavi Csevegőbe azért mégis hintettünk egy csipetnyi 'plébojas' beütést.

Amerikai kapcsolat

Az első levélrészlet remekül kapcsolódik az american style-hoz, mivel az USA-ból kaptuk. Feladója egy rövid időre idegenbe szakadt hazánkfi, ifjabb Vukovics Árpád. Régi előfizetők, ezért kicsit meglepődve bontottam fel a légipostával, Miami Beach-ből küldött levelet. "Héjj! Mint bizonyára észrevettétek, a címem megváltozott egy picit. Természetesen nem kérem, hogy az újságot ide, Miami-ba küldjétek. Joggal kérdezhetitek, hogy mi a fenét csinálók itt. Hát tanulok. Számítógépes grafikát (Computer Artistic Design). Természetesen azóta rendszeresen olvasom a lapokat. Itt kinn rengeteg software-hez hozzá lehet jutni, igen olcsón. Rendeltem is egy ingyenes katalógust két példányban, és ha érdekel benneteket, az egyiket el is küldhetem. Lehet itt kapni egy Super Disc Convertert, amivel igen egyszerűen lehet 3.5"-os DD-s diszket HD-ssé alakítani, persze precíz lyukasztással. Az egész csak 39.95 USD... Egyébként ha kell külföldi tudósító, szívesen vállalkoznék rá. Üdv, Árpád". Tömör válaszom: küldj mindent, ami mozgatható (pl. disc convertert, katalógust, cikkeket, Szabadságszobrot, Golden Gate Hidat, Clinton elnököt, stb).

A kis ezermester

Egy 14 éves Szabolcs nevű fiúcskától kaptuk a következő szívemarkoló levelet: "Elektronikát és számítógépes játékokat kedvelő fiú vagyok. Rossz kvarcjátékokból és egyéb alkatrészekből megpróbáltam összehozni egy Gameboy-t. Ez kapcsolási rajz nélkül elég nehéz. Én ezért arra kérem önöket, ha bárki a szerkesztőségéből rendelkezik a kért papírral, kérem, hogy küldje el címemre. Utóirat: fénymásolat is jól! Nos, kedves Szabolcs Tudom, hogy most egy világom-lik össze benned, de Gameboy-t nem lehet, mint a Lego-várakat, csak úgy ripsz-ropsz összebarakcsolni."

Amikor először elolvastam a leveled, hirtelen nem értettem mit szeretnél. Másodszorra hanyadt estem a röhögéstől a naivitásod láttán. Harmadszorra való olvasáskor azonban

kicsit megszéppentem. Visszagondoltam arra az időre, amikor én is a pubertás kor első éveit tapasztam és rádöbbsentem, hogy nem vagy egyedül: én egy új fejet szerettem volna a nyakamra karácsonyi ajándékként a

mostani helyett. (Bevallom, de csak Neked, hogy még ma is foglalkoztat a gondolat)

Baki

"T. 576 KByte! Azt szeretném megkérdezni, hogy nálatok mit jelent az, hogy 'gyors, de elég lassú'? A Street Fighter II leírásban olvastam. Aláírás: Itt 12 név következhetne, mert ennyien írtak nekünk ezúgyben. A probléma körbejárása nem tűrt halasztást, ezért meginterjúvoltam T.J.-t, aki a következő velős választ adta: Óóóóóóóóóó... Ez magyarra lefordítva azt jelenti, hogy éjjel kettőkor, mikor viharsebesen írta a leírást, nem tudta elhessegetni a fejéből a gondolatot, hogy GYOR-SAN be kéne má' fejezni ezt a tűrőt, mert LASSAN kifolynak a szemek. Innen egyenes vonalban következik a gyors-lassú párosítás."

Hejesírás

Ezt kapjátok kil Egy ARNO álnévű software-kalóz levele ihlette e havi Csevegőnk utolsó passzusát, aki megrázó erejű nyelvtani hibákat ejtett többoldalas firkálmányában. A levelet már elküldtem Rózsa Gyurnak, hátha meghívja a "leg-leg-leg" legközelebbi adásába a bűszke szerzőt. Addig is ízelítőképpen mazsolázok a főtelmek között. Nálam holtversenyben a némbor van a 'létszíves' és az 'ígasság'. Hajszaínyival lemaradva mögöttük k-heg a 'bekézbelt', harmadik helyre pedig a 'tölle' és 'belölle' párost rangsorolnám. Különdíjat adományozok pedig a most következő kifejezésnek (ez nem ARNO torzszólítottja, hanem egy régebbi levélből ollóztam): 'szívesen járok az emhászbelóni'. Na ez mi lehet? Könnyűtesséppen elárulom, hogy a névtelen fiatalúr itt kedvenc hobbit említette meg. A helyes megfajtók között értékes 'Szépen, jól, magyarul' című kiadványokat sorsolunk ki. És ezzel a kis kitérővel fájdalmas búcsút kell vennünk egymástól, mivel helyem betölt. Remélem a háttérben terpeszkedő hölgy képe jól látható, kivethetőek a réveteg szemek, a selymes haja, a karcsú dereka, a...

Zolee

CSEVEGŐ



Body Blows

Eleged van a lassú, unalmas és játszhatatlan, verkedős anyagokból? Nos, a szerencse most melléd szegődött...

Mint már azt sokan kitalálhatták, ez egy reklámszöveg volt, mégpedig a Body Blows preview-ja előtt olvasható kis bevezető. Sajnos azonban, ez egy nagy átverés. A kész játékról ugyanis pontosan a szövegben említett cseppet sem pozitív jelzőket lehet elmondani.

A Team 17 a Street Fighter II keltette örület kellős közepén dobta piacra ezt a játékot, így hát azt gondolhattuk, hogy a cég nem vállal akkora kockázatot, hogy ebben az időpontban valami ócskasággal jelenjen meg. Azonban mikor megérkezett hozzánk ez az anyag, nagyjából a következő történt:

Miután behelyeztük az első lemezt, fél órai töltögetés után végre bejött a játék menüje. Elindítottuk a játékot, ismét egy kis töltögetés következett, majd amikor már azt hittük, hogy végre elkezdhetünk játszani, kiderült, hogy ennyi idő alatt a programtól csak arra futotta, hogy betöltjön egy képernyőt, amiről megtudhatjuk ki-ki ellen fog küzdeni. Egyre türelmetlenebbül nyomkodtuk a tűzgombot, pedig a hab a tortán még csak most következett: a lemezek cserélgetése. Hogy még mindig ne legyen elég a jóból, rá kellett ébrednünk, hogy a program ráadásul nem ismeri fel a külső drive-okat. Ezt a kis betöltögetési malört még talán el is lehetne nézni a programnak, ha maga a játék valami szuper minőségű verkedős anyag lenne. Erről azonban szó sincs.

A program gyorsasága ugyan a kiadott preview-k óta szemmel láthatólag lassult,

de még tűrhető. A grafikára se lehet túl sok magasztosító jelzőt mondani, a háttérgrafika

olyan, mint a nagy átlag, a szereplők kidolgozottsága pedig az átlagosnál némileg jobb. A zenék és a digitalizált beszédek erősen felejtethetők, a program játszhatóságát, azaz játszhatatlanságát viszont annál nehezebb (sajnos) elfelejteni. Nem vagyok egy túl gyakorlott „utcai harcos” de SF2 a Body Blows-hoz képest gyerekjáték. A Body Blows-t tehát csak erős idegzetű, megrögzött bunyósoknak ajánlom.

Aki ezek után még nekifog a játéknak, az a következő módokon bizonyíthatja rátermetségét:

POW!

-1 player (arcade)

mode: tíz, a computer által irányított harcost kell leküzdenünk a végső győzelemhez.

-2 player mode: két játékos küzdelme egymással életre-halálra.

-Tournament mode: itt akár nyolc játékos is játszhat egymás ellen, fordulónkénti kieséses rendszer bajnokságot. Ez lenne a játék legötletesebb és legjobb része, ha a töltögetés hosszadalmassága nem rontaná úgy el.

Az arcade résznél összesen négy, a tournament-nél pedig tíz harcos közül válogathatunk, így biztosan mindenki megtalálja a neki szimpatikusát.

A játék irányítását azt hiszem, felesleges részletezni, mivel semmi különleges nincs

benne. Aki már játszott verkedős programmal, az már első nekifutásra is otthonosan fog mozogni a játékban. A harcosok ütései, rúgásai csak a speciális támadásaiknál különböznek egymástól. Az egyes szereplők leghatásosabb, legspeciálisabb mozdulatát a tűzgomb folyamatos nyomvatartásával érhetjük el. Ilyenkor a játéktér felett egy kis piros csik jelzi, amint gyűjtjük az erőnket a támadáshoz.

A Body Blows-ban tehát nincs semmilyen forradalmian új megoldás, vagy ötlet, s noha ez a játék kifejezetten Amigára készült, az SF2 pedig csak egy konverzió, mégis ez utóbbi továbbra is veri bármelyik ilyen stílusú játékot Amigán.

Reméljük, hogy a Body Blows az első és egyben utolsó szégyenfolt a Team 17 becsületén. Erre a játékra egyszerűen még a nyomdafestéket is kár pazarolni, úgyhogy inkább itt most abba is hagyom.

V. Z.

	Amiga	C-64	Pc
grafika	89%	-	-
hang \ zene	70%	-	-
játszhatóság	63%	-	-
összesen	71%	-	-

Back in the Business !

A böks az ablak felé nézve ült, abban a p...
Mester, határozz végre, a nép téged al...
S ekkor döntött! Bevert három sört, egy al...
továbbra is billegett), és kijön arca...
elrejtésre szánt fejcskőjét.
Igen, drága olvasóim, visszatértem a...
MEGA MEGADRIVE (SM), GAMEBOY (BG)
...s szívesen megtölteni (nem lesz nek...
minőségű kávékkal beldugítani azoka...
akiket hozzá hasonlóan megfertőzött...
fent említett csodamasinák valamelyike.
A jelszó tehát: **MEGA** és **GAME**

1997. évi költségvetésről szóló 2000. évi LXV. törvény 10. § (1) bekezdés a) pontja

ellenzö volt. Valaki bekérte a kasszát, azt mondta: 17 000 forint van.

Mester, natúrozz végre, a nép téged al-
sékker döntött! Bevert három sört, egy al-
továbbra is billegett), és kőjön arca-
elrejtésre szánt fejecskejét.



Igen, drága olvasóim, visszatérünk a **MEGA MEGADRIVE (SM)**, **GAMEBOY (BG)** és a **SNES** szériával megtölteni (nem lesz neked minőségkülönbséggel boldogítani azok akiket hozzászólásokban megfertőztél említeni csodámaszínű valamelyike. A jelszó tehát: **MEGA** és **SNES**.

1990. évi középiskolai felvételi vizsga (előzetes) lesz az

ENTENDO (NES), SUPER NINTENDO

... ..

BLAZZARD

SOUL BLAZER

én cög, kímélni már RPG szuffi.
 országom, és a legkeresettebb
 a d... nyúlástól, természetem
 "tákok", majd a... óta. (Sok
 el... David... kínzólu...
 és RPG-kkel, és min...
 sz... ennel...

[illegible]

1992. december 6., hétfőszin ísmét az Akabukuro te-
Kiyozs, végeláthatatlan kor (kb. 6000. éve). A bali 10
nyitja néhány lassú mozi 5.30-kor a piacra volt (ők sors-
kaptak és haziküldték őket aludni, néhány megfordoznak)
A film 900.000 db-ban forgott, az ENEM. Az új film készle-
te 100.000 db-ban.

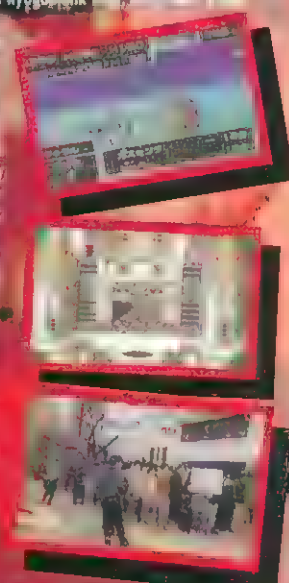
JOHN MAZER, chairman of EITC

[illegible][illegible][illegible]

a külföldre van.
 felis „kalend” perem
 érlemes visszajárni a kalend
 a helyekről újságokat
 lóba, hogy hol vagyunk, és meg
 előtti színen. Addig soka na nyu
 jleznek!

...szinte mindenhol
...vagyunk, és úgy
...gyaloglunk, mint a farkasok
...szinte elvesztésük nélkül

híznak ill. beszélnék. A nyelvi
szokások felmérésével megismer-
jük a közösségek nyelvhaszná-
latát, megismerjük az élet-
stílus, a kultúra, a szokások meg-
határozó szerepét. A felmérés
eredményeinek alapján meg-
határozhatjuk a nyelvhaszná-
lati problémákat, és meg-
határozhatjuk a nyelvhaszná-
lati problémák okait.

[illegible]

AXELEY - DARIUS TWIN

SNES ról
shoot'em-up
lényege
és a K
eg
űrhajó formájuk
pek. A DARIUS
eddig egy sör
megszá
halsz

belünk
a DA
hala
szám
variác
an ol
Dor
Bly
neh
lói
Al
IS TWIN
kölön
AXELAI

rozunk. Hat v
települése,
a Lóvaszektor
csillagombó köv
váltatjuk fe
leve
EXE
ják
nem egyre neheze
nok
sokáig el
tern
oly
moz
Ves



AXELAI a
7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36-37-38-39-40-41-42-43-44-45-46-47-48-49-50-51-52-53-54-55-56-57-58-59-60-61-62-63-64-65-66-67-68-69-70-71-72-73-74-75-76-77-78-79-80-81-82-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-100-101-102-103-104-105-106-107-108-109-110-111-112-113-114-115-116-117-118-119-120-121-122-123-124-125-126-127-128-129-130-131-132-133-134-135-136-137-138-139-140-141-142-143-144-145-146-147-148-149-150-151-152-153-154-155-156-157-158-159-160-161-162-163-164-165-166-167-168-169-170-171-172-173-174-175-176-177-178-179-180-181-182-183-184-185-186-187-188-189-190-191-192-193-194-195-196-197-198-199-200-201-202-203-204-205-206-207-208-209-210-211-212-213-214-215-216-217-218-219-220-221-222-223-224-225-226-227-228-229-230-231-232-233-234-235-236-237-238-239-240-241-242-243-244-245-246-247-248-249-250-251-252-253-254-255-256-257-258-259-260-261-262-263-264-265-266-267-268-269-270-271-272-273-274-275-276-277-278-279-280-281-282-283-284-285-286-287-288-289-290-291-292-293-294-295-296-297-298-299-300-301-302-303-304-305-306-307-308-309-310-311-312-313-314-315-316-317-318-319-320-321-322-323-324-325-326-327-328-329-330-331-332-333-334-335-336-337-338-339-340-341-342-343-344-345-346-347-348-349-350-351-352-353-354-355-356-357-358-359-360-361-362-363-364-365-366-367-368-369-370-371-372-373-374-375-376-377-378-379-380-381-382-383-384-385-386-387-388-389-390-391-392-393-394-395-396-397-398-399-400-401-402-403-404-405-406-407-408-409-410-411-412-413-414-415-416-417-418-419-420-421-422-423-424-425-426-427-428-429-430-431-432-433-434-435-436-437-438-439-440-441-442-443-444-445-446-447-448-449-450-451-452-453-454-455-456-457-458-459-460-461-462-463-464-465-466-467-468-469-470-471-472-473-474-475-476-477-478-479-480-481-482-483-484-485-486-487-488-489-490-491-492-493-494-495-496-497-498-499-500-501-502-503-504-505-506-507-508-509-510-511-512-513-514-515-516-517-518-519-520-521-522-523-524-525-526-527-528-529-530-531-532-533-534-535-536-537-538-539-540-541-542-543-544-545-546-547-548-549-550-551-552-553-554-555-556-557-558-559-560-561-562-563-564-565-566-567-568-569-570-571-572-573-574-575-576-577-578-579-580-581-582-583-584-585-586-587-588-589-590-591-592-593-594-595-596-597-598-599-600-601-602-603-604-605-606-607-608-609-610-611-612-613-614-615-616-617-618-619-620-621-622-623-624-625-626-627-628-629-630-631-632-633-634-635-636-637-638-639-640-641-642-643-644-645-646-647-648-649-650-651-652-653-654-655-656-657-658-659-660-661-662-663-664-665-666-667-668-669-670-671-672-673-674-675-676-677-678-679-680-681-682-683-684-685-686-687-688-689-690-691-692-693-694-695-696-697-698-699-700-701-702-703-704-705-706-707-708-709-710-711-712-713-714-715-716-717-718-719-720-721-722-723-724-725-726-727-728-729-730-731-732-733-734-735-736-737-738-739-740-741-742-743-744-745-746-747-748-749-750-751-752-753-754-755-756-757-758-759-760-761-762-763-764-765-766-767-768-769-770-771-772-773-774-775-776-777-778-779-780-781-782-783-784-785-786-787-788-789-790-791-792-793-794-795-796-797-798-799-800-801-802-803-804-805-806-807-808-809-810-811-812-813-814-815-816-817-818-819-820-821-822-823-824-825-826-827-828-829-830-831-832-833-834-835-836-837-838-839-840-841-842-843-844-845-846-847-848-849-850-851-852-853-854-855-856-857-858-859-860-861-862-863-864-865-866-867-868-869-870-871-872-873-874-875-876-877-878-879-880-881-882-883-884-885-886-887-888-889-890-891-892-893-894-895-896-897-898-899-900-901-902-903-904-905-906-907-908-909-910-911-912-913-914-915-916-917-918-919-920-921-922-923-924-925-926-927-928-929-930-931-932-933-934-935-936-937-938-939-940-941-942-943-944-945-946-947-948-949-950-951-952-953-954-955-956-957-958-959-960-961-962-963-964-965-966-967-968-969-970-971-972-973-974-975-976-977-978-979-980-981-982-983-984-985-986-987-988-989-990-991-992-993-994-995-996-997-998-999-1000-1001-1002-1003-1004-1005-1006-1007-1008-1009-1010-1011-1012-1013-1014-1015-1016-1017-1018-1019-1020-1021-1022-1023-1024-1025-1026-1027-1028-1029-1030-1031-1032-1033-1034-1035-1036-1037-1038-1039-1040-1041-1042-1043-1044-1045-1046-1047-1048-1049-1050-1051-1052-1053-1054-1055-1056-1057-1058-1059-1060-1061-1062-1063-1064-1065-1066-1067-1068-1069-1070-1071-1072-1073-1074-1075-1076-1077-1078-1079-1080-1081-1082-1083-1084-1085-1086-1087-1088-1089-1090-1091-1092-1093-1094-1095-1096-1097-1098-1099-1100-1101-1102-1103-1104-1105-1106-1107-1108-1109-1110-1111-1112-1113-1114-1115-1116-1117-1118-1119-1120-1121-1122-1123-1124-1125-1126-1127-1128-1129-1130-1131-1132-1133-1134-1135-1136-1137-1138-1139-1140-1141-1142-1143-1144-1145-1146-1147-1148-1149-1150-1151-1152-1153-1154-1155-1156-1157-1158-1159-1160-1161-1162-1163-1164-1165-1166-1167-1168-1169-1170-1171-1172-1173-1174-1175-1176-1177-1178-1179-1180-1181-1182-1183-1184-1185-1186-1187-1188-1189-1190-1191-1192-1193-1194-1195-1196-1197-1198-1199-1200-1201-1202-1203-1204-1205-1206-1207-1208-1209-1210-1211-1212-1213-1214-1215-1216-1217-1218-1219-1220-1221-1222-1223-1224-1225-1226-1227-1228-1229-1230-1231-1232-1233-1234-1235-1236-1237-1238-1239-1240-1241-1242-1243-1244-1245-1246-1247-1248-1249-1250-1251-1252-1253-1254-1255-1256-1257-1258-1259-1260-1261-1262-1263-1264-1265-1266-1267-1268-1269-1270-1271-1272-1273-1274-1275-1276-1277-1278-1279-1280-1281-1282-1283-1284-1285-1286-1287-1288-1289-1290-1291-1292-1293-1294-1295-1296-1297-1298-1299-1300-1301-1302-1303-1304-1305-1306-1307-1308-1309-1310-1311-1312-1313-1314-1315-1316-1317-1318-1319-1320-1321-1322-1323-1324-1325-1326-1327-1328-1329-1330-1331-1332-1333-1334-1335-1336-1337-1338-1339-1340-1341-1342-1343-1344-1345-1346-1347-1348-1349-1350-1351-1352-1353-1354-1355-1356-1357-1358-1359-1360-1361-1362-1363-1364-1365-1366-1367-1368-1369-1370-1371-1372-1373-1374-1375-1376-1377-1378-1379-1380-1381-1382-1383-1384-1385-1386-1387-1388-1389-1390-1391-1392-1393-1394-1395-1396-1397-1398-1399-1400-1401-1402-1403-1404-1405-1406-1407-1408-1409-1410-1411-1412-1413-1414-1415-1416-1417-1418-1419-1420-1421-1422-1423-1424-1425-1426-1427-1428-1429-1430-1431-1432-1433-1434-1435-1436-1437-1438-1439-1440-1441-1442-1443-1444-1445-1446-1447-1448-1449-1450-1451-1452-1453-1454-1455-1456-1457-1458-1459-1460-1461-1462-1463-1464-1465-1466-1467-1468-1469-1470-1471-1472-1473-1474-1475-1476-1477-1478-1479-1480-1481-1482-1483-1484-1485-1486-1487-1488-1489-1490-1491-1492-1493-1494-1495-1496-1497-1498-1499-1500-1501-1502-1503-1504-1505-1506-1507-1508-1509-1510-1511-1512-1513-1514-1515-1516-1517-1518-1519-1520-1521-1522-1523-1524-1525-1526-1527-1528-1529-1530-1531-1532-1533-1534-1535-1536-1537-1538-1539-1540-1541-1542-1543-1544-1545-1546-1547-1548-1549-1550-1551-1552-1553-1554-1555-1556-1557-1558-1559-1560-1561-1562-1563-1564-1565-1566-1567-1568-1569-1570-1571-1572-1573-1574-1575-1576-1577-1578-1579-1580-1581-1582-1583-1584-1585-1586-1587-1588-1589-1590-1591-1592-1593-1594-1595-1596-1597-1598-1599-1600-1601-1602-1603-1604-1605-1606-1607-1608-1609-1610-1611-1612-1613-1614-1615-1616-1617-1618-1619-1620-1621-1622-1623-1624-1625-1626-1627-1628-1629-1630-1631-1632-1633-1634-1635-1636-1637-1638-1639-1640-1641-1642-1643-1644-1645-1646-1647-1648-1649-1650-1651-1652-1653-1654-1655-1656-1657-1658-1659-1660-1661-1662-1663-1664-1665-1666-1667-1668-1669-1670-1671-1672-1673-1674-1675-1676-1677-1678-1679-1680-1681-1682-1683-1684-1685-1686-1687-1688-1689-1690-1691-1692-1693-1694-1695-1696-1697-1698-1699-1700-1701-1702-1703-1704-1705-1706-1707-1708-1709-1710-1711-1712-1713-1714-1715-1716-1717-1718-1719-1720-1721-1722-1723-1724-1725-1726-1727-1728-1729-1730-1731-1732-1733-1734-1735-1736-1737-1738-1739-1740-1741-1742-1743-1744-1745-1746-1747-1748-1749-1750-1751-1752-1753-1754-1755-1756-1757-1758-1759-1760-1761-1762-1763-1764-1765-1766-1767-1768-1769-1770-1771-1772-1773-1774-1775-1776-1777-1778-1779-1780-1781-1782-1783-1784-1785-1786-1787-1788-1789-1790-1791-1792-1793-1794-1795-1796-1797-1798-1799-1800-1801-1802-1803-1804-1805-1806-1807-1808-1809-1810-1811-1812-1813-1814-1815-1816-1817-1818-1819-1820-1821-1822-1823-1824-1825-1826-1827-1828-1829-1830-1831-1832-1833-1834-1835-1836-1837-1838-1839-1840-1841-1842-1843-1844-1845-1846-1847-1848-1849-1850-1851-1852-1853-1854-1855-1856-1857-1858-1859-1860-1861-1862-1863-1864-1865-1866-1867-1868-1869-1870-1871-1872-1873-1874-1875-1876-1877-1878-1879-1880-1881-1882-1883-1884-1885-1886-1887-1888-1889-1890-1891-1892-1893-1894-1895-1896-1897-1898-1899-1900-1901-1902-1903-1904-1905-1906-1907-1908-1909-1910-1911-1912-1913-1914-1915-1916-1917-1918-1919-1920-1921-1922-1923-1924-1925-1926-1927-1928-1929-1930-1931-1932-1933-1934-1935-1936-1937-1938-1939-1940-1941-1942-1943-1944-1945-1946-1947-1948-1949-1950-1951-1952-1953-1954-1955-1956-1957-1958-1959-1960-1961-1962-1963-1964-1965-1966-1967-1968-1969-1970-1971-1972-1973-1974-1975-1976-1977-1978-1979-1980-1981-1982-1983-1984-1985-1986-1987-1988-1989-1990-1991-1992-1993-1994-1995-1996-1997-1998-1999-2000-2001-2002-2003-2004-2005-2006-2007-2008-2009-2010-2011-2012-2013-2014-2015-2016-2017-2018-2019-2020-2021-2022-2023-2024-2025-2026-2027-2028-2029-2030-2031-2032-2033-2034-2035-2036-2037-2038-2039-2040-2041-2042-2043-2044-2045-2046-2047-2048-2049-2050-2051-2052-2053-2054-2055-2056-2057-2058-2059-2060-2061-2062-2063-2064-2065-2066-2067-2068-2069-2070-2071-2072-2073-2074-2075-2076-2077-2078-2079-2080-2081-2082-2083-2084-2085-2086-2087-2088-2089-2090-2091-2092-2093-2094-2095-2096-2097-2098-2099-2100-2101-2102-2103-2104-2105-2106-2107-2108-2109-2110-2111-2112-2113-2114-2115-2116-2117-2118-2119-2120-2121-2122-2123-2124-2125-2126-2127-2128-2129-2130-2131-2132-2133-2134-2135-2136-2137-2138-2139-2140-2141-2142-2143-2144-2145-2146-2147-2148-2149-2150-2151-2152-2153-2154-2155-2156-2157-2158-2159-2160-2161-2162-2163-2164-2165-2166-2167-2168-2169-2170-2171-2172-2173-2174-2175-2176-2177-2178-2179-2180-2181-2182-2183-2184-2185-2186-2187-2188-2189-2190-2191-2192-2193-2194-2195-2196-2197-2198-2199-2200-2201-2202-2203-2204-2205-2206-2207-2208-2209-2210-2211-2212-2213-2214-2215-2216-2217-2218-2219-2220-2221-2222-2223-2224-2225-2226-2227-2228-2229-2230-2231-2232-2233-2234-2235-2236-2237-2238-2239-2240-2241-2242-2243-2244-2245-2246-2247-2248-2249-2250-2251-2252-2253-2254-2255-2256-2257-2258-2259-2260-2261-2262-2263-2264-2265-2266-2267-2268-2269-2270-2271-2272-2273-2274-2275-2276-2277-2278-2279-2280-2281-2282-2283-2284-2285-2286-2287-2288-2289-2290-2291-2292-2293-2294-2295-2296-2297-2298-2299-2300-2301-2302-2303-2304-2305-2306-2307-2308-2309-2310-2311-2312-2313-2314-2315-2316-2317-2318-2319-2320-2321-2322-2323-2324-2325-2326-2327-2328-2329-2330-2331-2332-2333-2334-2335-2336-2337-2338-2339-2340-2341-2342-2343-2344-2345-2346-2347-2348-2349-2350-2351-2352-2353-2354-2355-2356-2357-2358-2359-2360-2361-2362-2363-2364-2365-2366-2367-2368-2369-2370-2371-2372-2373-2374-2375-2376-2377-2378-2379-2380-2381-2382-2383-2384-2385-2386-2387-2388-2389-2390-2391-2392-2393-2394-2395-2396-2397-2398-2399-2400-2401-2402-2403-2404-2405-2406-2407-2408-2409-2410-2411-2412-2413-2414-2415-2416-2417-2418-2419-2420-2421-2422-2423-2424-2425-2426-2427-2428-2429-2430-2431-2432-2433-2434-2435-2436-2437-2438-2439-2440-2441-2442-2443-2444-2445-2446-2447-2448-2449-2450-2451-2452-2453-2454-2455-2456-2457-2458-2459-2460-2461-2462-2463-2464-2465-2466-2467-2468-2469-2470-2471-2472-2473-2474-2475-2476-2477-2478-2479-2480-2481-2482-2483-2484-2485-2486-2487-2488-2489-2490-2491-2492-2493-2494-2495-2496-2497-2498-2499-2500-2501-2502-2503-2504-2505-2506-2507-2508-2509-2510-2511-2512-2513-2514-2515-2516-2517-2518-2519-2520-2521-2522-2523-2524-2525-2526-2527-2528-2529-2530-2531-2532-2533-2534-2535-2536-2537-2538-2539-2540-2541-2542-2543-2544-2545-2546-2547-2548-2549-2550-2551-2552-2553-2554-2555-2556-2557-2558-2559-2560-2561-2562-2563-2564-2565-2566-2567-2568-2569-2570-2571-2572-2573-2574-2575-2576-2577-2578-2579-2580-2581-2582-2583-2584-2585-2586-2587-2588-2589-2590-2591-2592-2593-2594-2595-2596-2597-2598-2599-2600-2601-2602-2603-2604-2605-2606-2607-2608-2609-2610-2611-2612-2613-2614-2615-

Super Adventure

Az az SNES talca, aki egy pályát járatos a game-k világában. Egyszerű, de nagyon jó! A USA egy-egyben meggyezik az óriási SUPER WONDERBOY című (64-es) játékkal. A játékot kicsit kiegészítik a helyszíni ábrák, de a gördeszka és a kőbűvölés mellett adunk az, hogy Master Higgins vízre magkorússák a gonosz Dark Cloud-ot, a játékot a hajó... és a fának kallott Jannie Junglo-1 kővé változtatni? De szörny, az... (minként) 4 pályán kell végigjárnunk (szépe, felve, gördeszkázva, ugrándozva, természetesen...), majd el kell jutni a... (minként) 4 pályán kell végigjárnunk (szépe, felve, gördeszkázva, ugrándozva, természetesen...), majd el kell jutni a...



Az az SNES talca, aki egy pályát járatos a game-k világában. Egyszerű, de nagyon jó! A USA egy-egyben meggyezik az óriási SUPER WONDERBOY című (64-es) játékkal. A játékot kicsit kiegészítik a helyszíni ábrák, de a gördeszka és a kőbűvölés mellett adunk az, hogy Master Higgins vízre magkorússák a gonosz Dark Cloud-ot, a játékot a hajó... és a fának kallott Jannie Junglo-1 kővé változtatni? De szörny, az... (minként) 4 pályán kell végigjárnunk (szépe, felve, gördeszkázva, ugrándozva, természetesen...), majd el kell jutni a... (minként) 4 pályán kell végigjárnunk (szépe, felve, gördeszkázva, ugrándozva, természetesen...), majd el kell jutni a...



Dino City

Az az SNES talca, aki egy pályát járatos a game-k világában. Egyszerű, de nagyon jó! A USA egy-egyben meggyezik az óriási SUPER WONDERBOY című (64-es) játékkal. A játékot kicsit kiegészítik a helyszíni ábrák, de a gördeszka és a kőbűvölés mellett adunk az, hogy Master Higgins vízre magkorússák a gonosz Dark Cloud-ot, a játékot a hajó... és a fának kallott Jannie Junglo-1 kővé változtatni? De szörny, az... (minként) 4 pályán kell végigjárnunk (szépe, felve, gördeszkázva, ugrándozva, természetesen...), majd el kell jutni a... (minként) 4 pályán kell végigjárnunk (szépe, felve, gördeszkázva, ugrándozva, természetesen...), majd el kell jutni a...

Skulljagger Revolt of the Westicans

A SKÜLIJAGGER vágeredményben semmiben sem különbözik az átlagos üd-vagd stufától. Storm Jax-ant, az ifjú lázadóit kell pályák sokaságán végigvezetnünk, szörnyekkel és Skulljagger kapitány Kiltish ambereivel küzdve, bonus köveket és gyümölcs fegyverextrákat gyűjtve (csereznye-repülés, narancs-bombázás, szőlő-sárthatellenség, citrom-ellenségkürtő). Lehetőség van kalózhajók ágyúzására is, ha a várfa megfelelő helyére érkezünk - ilyenkor a fal-le irányokkal állíthatjuk a lőőrvolságot. Ami viszont szuper érdekes a játékban, hogy ott van hozzá egy 30 oldalas képregény-sztorikönyvet, gyönyörű képekkel illusztrálva! Aki ezt olvassa (angol nyelvismeret előnyben), az a játékban elrejtett Funázia Zónákra a logikai feladványokra talál utalást, melyet később a felfedezés során kamatoztathat.

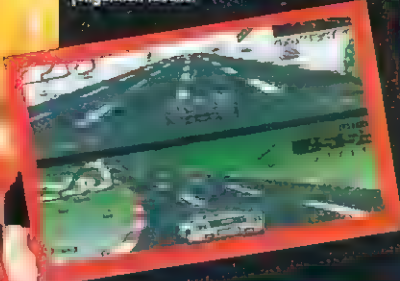


The legend of the Mystical Ninja

Az az SNES talca, aki egy pályát járatos a game-k világában. Egyszerű, de nagyon jó! A USA egy-egyben meggyezik az óriási SUPER WONDERBOY című (64-es) játékkal. A játékot kicsit kiegészítik a helyszíni ábrák, de a gördeszka és a kőbűvölés mellett adunk az, hogy Master Higgins vízre magkorússák a gonosz Dark Cloud-ot, a játékot a hajó... és a fának kallott Jannie Junglo-1 kővé változtatni? De szörny, az... (minként) 4 pályán kell végigjárnunk (szépe, felve, gördeszkázva, ugrándozva, természetesen...), majd el kell jutni a... (minként) 4 pályán kell végigjárnunk (szépe, felve, gördeszkázva, ugrándozva, természetesen...), majd el kell jutni a...

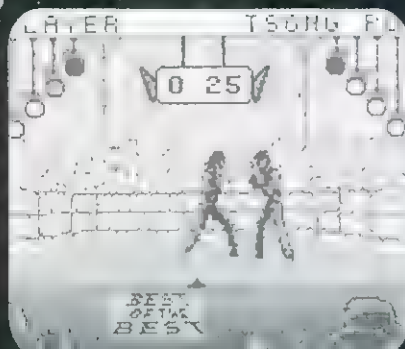
Top Gear

Eredetileg azt terveztem, hogy sport játékokról nem nagyon írok ezeken az oldalakon. Kellő meglepetés volt azonban a KEMCO legjobb anyaga, a TOP GEAR. A játék az Anigás sikerprogram, a LOTUS ESPRIT alapján készült, s szinte megegyezik azzal. A világ 7 nagyobb országának pályáin kell bizonyítanunk vezetési tudásunkat, 4-féle sportkocsiból választva (a fehér a legjobb). Lehetőség van automata vagy manuális váltásra, nehézségi szint állításra, a kezelő szerek beállítására, jelzések folytatására s mindenféle időjárási tényező kipróbálására is. Ez addig nem is lenne szokatlan, de az a sebesség, ahogyan a játékban száguldozunk, fantasztikus! Az SNES ismét bebizonyította, hogy miért veri megosan az Anigát - autók úgy száguldoznak, hogy néha a szemnek is belefájdul az út vizuálisaiba. A scroll még csússzésségnél is tökéletesen sima, a tereptárgyak pedig - amolyan nagyon változatosak, - úgy szólnak, mint a Solo a Falcannal fénysebességgel! Az egyetlen gátló tényező a futamok során az üzemanyag, erre oda kell figyelni, s időben kitérni a depóba (a tankolás automatikusan indul). Grafikailag a TOP GEAR tökéletes. A pályák változatosak, a tereptárgyak - fák, bokrok, kővek, táblák, felsorolni is lehetetlen - életszerű hangulatot kölcsönöznek. A stíff egyetlen hibája, hogy túl gyors, így 5-6 futam után pihentetni kell számítógépet! Természetesen egyszerre ketten is versenyezhetnek, az ám az igazi móka! Testvéreknek, nagycsaládoknak, rojángoknak ideális!



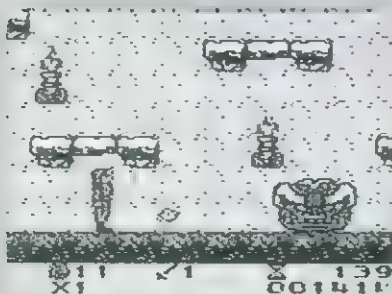
GAME BOY

Aki emlékszik az Amigán létező PANZA KICK BOXING-ra, az biztosan meglepve látja, hogy a játék GB verziója szinte megszólalásig hasonlít rá. A BEST OF THE BEST-CHAMPIONSHIP KARATE-ban a világ legjobb harcosaival vehajjuk fel a versenyt, edzőteremben fejleszteljük tudásunkat, és ha elég ügyesek



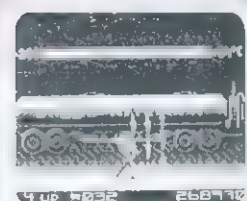
vagyunk, még a ranglista élére is kerülhetünk. Verekedéseink során figuránk az ütéseknek és rúgásoknak több mint 14 fajtáját produkálhatja, csúcs grafikával és sprite animációval.

A "platform" játékok kedvelőit célozta meg az amerikai T. HQ cég, az ATTACK OF THE KILLER TOMATOES-szal. Dr. Gangrene, az örült tudós gyilkos paradicsomokat nevelt, a világ meghódítása céljából. Kilenc szinten győzhetjük a paradicsom-juice-t, gördeszkázva (SELECT), kardokat dobálva (START) és érett parik tetejére ugrálva. A játékban rengeteg akció, pont és bonus gyűjtögetés, nemegy jöppár rejtett szoba is található (fatörzsek, szemetesekukák, ki tudja mit rejtettek?). A KT grafikája átlagos, de azt hiszem ez a stílus nem is követel ennél jobbat. Azon játékosoknak ajánlom, akik az



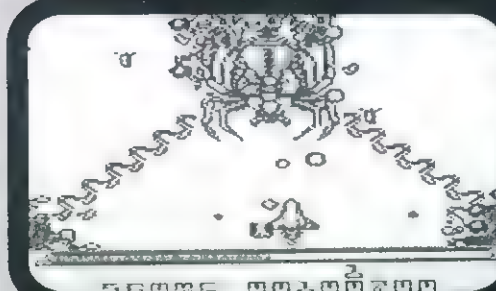
amatőr szinten már túljutottak és a komoly kihívásokat nyújtó stuffokat vadásszák.

Az immáron legendássá vált TERMINATOR 2 játéktérmi automata baberjaira pályázik a T2-

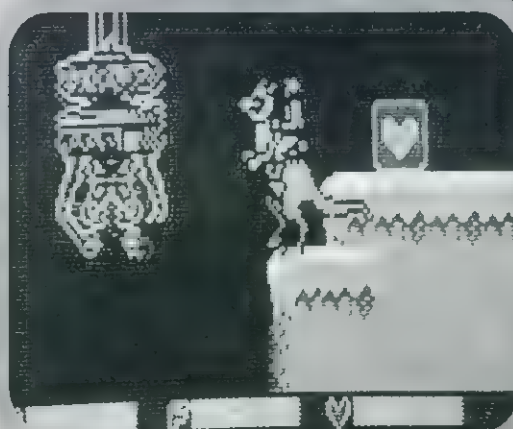


kell. Földalatti járatokat áskálva kell a pályán szöszört ellenfeleket kinyírni vagy felpumpálni, vagy a sokkal elegánsabb "körágyásos" módszert alkalmazni. A cég jóvoltából megismerkedhetünk a játék újabb verziójával is (NEW DIG-DUG), amelyben pályaként három kulcsot kell összeszednünk a kijáratú ajtó nyitására. Itt az ellen-lutik mindig újra jönnek, és minden tizedik szint után egy fő ellenfelet kell egy bomba lepumpálásával kipukkantani. A grafika és a zene inkább aranyas, mint szép, de azért a DIG-DUG így is ott van a színen.

A mostanában újra letűző Csillagok Háborúja hullám második tagja az EMPIRE STRIKES BACK. A film csalekményeit hűen követő játék azoknak készült, akik már kellő tudást szereztek a GB nyűstölése közben, ugyanis ennek a komplex akció-kaland anyagnak a végigviteléhez nem elég ismerni a filmet, küzdeni is tudni kell! Kezdetben egy Tauntaun hátán lovagolva kell felfedeznünk a Hoth bolygó jeges barlangjait, lézerekardot és életerát szereztve. A Hőszörnyek kiirtása és egy-két ál-fal lebontása után a Hősi klóba



ugrunk, és heveny támadást intézünk a Birodalmi Lépegetők ellen. Ezek után már csak a Dagobah rendszer szörnyei, egy baró Jedi tróning és a Han-Leila duó megmentése a cél. Hípiendként pedig párbajozni kell a Sith fekete lovagjával, Darth Vadderrel. A grafika első osztályú, minden haladónak ajánlom!



MARTIN

"Öreg játék nem vén játék." Ez a találó szlogen illik leginkább a Wanted rovat stílusához, ugyanis olyan, régebben megjelent C64-es játékok teljes leírását olvashatjátok benne, amik "szakállas" mivoltuk ellenére is népszerűek. Félreértések elkerülése végett NEM vállalkozhatunk arra, hogy leellenőrizzük, vajon megjelent-e már valaha, valahol leírás az itt közölt játékokról. Mi csak az olvasói kéréseket vesszük figyelembe, és az elmúlt hónapokban legtöbbször a Total Eclipse leírását kérték. Az 1988-ban megjelent slágert vettem tehát nagytíró alá és egy komplett végigjátszást készítettem, bravúros térképekkel kiegészítve.

Melegen süt le a nyári nap sugára, a kis kétfedeles repcsi pilótájára. A száraz levegőtől elbódulva alig látunk ki a fejünkbe, mikor a messzeségben egy piramis sziluettje bukkan fel. Megdörzsöljük a szemünket, biztos csak káprázat, amit látunk. Valóban, mintha egyre halványodna a kép. De nem! Jézusom!!!

Sajgó csontokkal és kínzó fejfájással ébredünk, ki tudja hány óras eszméletlenség-ből. Amint körbenézünk, rögtön magunkhoz térünk: mellettünk a valósággá vált hatalmas piramis és lábainál repülnek roncsai. Most mihez kezdünk? Legfőbb a nyugalom megőrzése, nem szabad pánikba esni. Mi lenne; ha bekukucskálnánk a piramis belsejébe, ha már úgy is itt terpszkedik mellettünk?! Persze nem kell elsielni a dolgot, először járjuk körbe a több ezer éves gúlát és a második bejáraton menjünk be a belsejébe. A szemközti vastag ajtót egy lövéssel nyissuk ki, majd trappoljunk vissza az első bejáratához. (Nem volt hiábavaló ez a kis kitérő, de erre majd később visszatérek.) Itt tankoljunk fel vízzel és gyűjtsük be az első Ankh-ot, majd másszunk át a 19-es szobába.

Emitt vegyük fel a kincset, löjünk rá a ládikóra és a feltároló átjárón a 20-as szobába toppanunk. Nyissuk fel a kincsesládát és vegyük magunkhoz a tartalmát, majd nyomjuk meg a "H"-t és kússzunk az akadály alatt át a 15-ös terembe. A szemközti nyílba löjünk bele, mire kiíródik a "Match made 1" felirat és feltárol a 14-es szobába vezető titkos ajtó. Ezután ha a szemben lévő kék ajtóba belelövünk, eltűnik az előtte húzódó akadály, és nyugodtan félretel-hatjuk a szemközti nyílászárót, ami az illúziópincét rejtje maga mögött. Ebbe a terembe belépve 9 szobácskával találjuk szembe magunkat. A kijárat az "F"-fel jelzettben van.

A szabadba kijutva járjuk körbe az építményt és löjünk le a csontot. Megjelenik a "Match made 3a" felirat és a 31-es szobába vezető két ajtó közül az egyik eltűnik. A 25-ös szoba apró falat, csak egy Ankh-ot kell a lépcső alól előhalásznunk (a "H" betű segítségével). Az út a 24-es terembe vezet, ahol a csőbe belelőve

WANTED

TOTAL ECLIPSE

leesik a földre a kincsesládikó. Dézsmáljuk meg a tartalmát, majd nyomuljunk északra. A szomszédos szobában (19) a kék pallón találjuk magunkat, ami tovább vezet a 14-es helyiségbe. A 13-asban löjünk a szemre, mire megjelenik a "Match made 2a" üzenet, és a 18-as terembe vezető ajtó feltárol.

Lépegessünk át a medencén, majd haladjunk át a titkos ajtón keresztül a 9-es szobába, ahonnan a lépcsőn át a 10-es terembe toppanunk. A lila függönyök mögött egy ajtó bújik meg, amin átgyalogolva az 5-ös szobában találjuk magunkat. Itt fussunk végig a párkányon, a lépcső alatt másszunk be az Ankh-ért ("H"), majd a 10, 9, 14, 19-es szobákban keresztül nyargaljunk vissza a 24-esbe. Ha itt leszaladunk a lépcsőn és belelövünk a kék falba, a 19-es szobában találjuk magunkat. Innen lépcsőzzünk át a 18-asba, ahol komoly zsákmány vár ránk: a negyedik Ankh és egy halom kincs. A titkos ajtón át a 32-es terembe toppanunk (a helyes érték 48 Cubits), ahol próbálkozzunk az Ankh-kal a kötéltre lőni.

Elérkeztünk a játék talán legkritikusabb részéhez. Ajánlatos most a játékállást kimenteni, mert kemény dió következik. A 22-es szobában (nevezhetnénk akár a 22-es csapdájának is) a lépcső alatt egy palló kezdődik, ami átnyúl a 17-es szobába és átvezet a 12-esbe. Ezen kell NAGYON FINOM mozdulatokkal átviccelni. (A mozdulatok fokozatait állítsuk a minimumra). Ha sikerrel vettük a próbatételt, akkor a 12-es szoba déli lépcsőjén állunk. Most a gyorsaság lesz fontos: nagy léptekkel rohanjunk be a nyugati lépcső alá, mert a plafonról mérgezett nyilak hullanak. A lépcső alatt nyomjuk be az ajtót, ami a 11-es szobába vezet, majd innen menjünk át a 16-osba. A ládikák itt garmadával teremnek, ezért itt kiélhetjük kapzsiságunkat, majd távozzunk angolosan a 21-es helyiségbe.

Kukkancsunk be a szobába, forduljunk a másik ajtó felé és löjünk bele a pallóba, mire az elfordul és így fel tudunk rá mászni. A közepéig elszaladva forduljunk ismét meg és löjünk ismét bele a pallóba. Miután átfordult velünk, nyugodtan beszélhetünk a 22-es szobába. Itt löjünk bele a ládába és máris olvashatjuk a "Match made 5" feliratot, ami azt jelzi, hogy a 24-es szoba ajtaja felnyílik és az ottani akadály eltűnik. Menjünk gyorsan fel a lépcsőn, majd a 18-as és 19-es szobákban keresztül szaladjunk a bejáratához, mivel eddigre a vízkészletünk

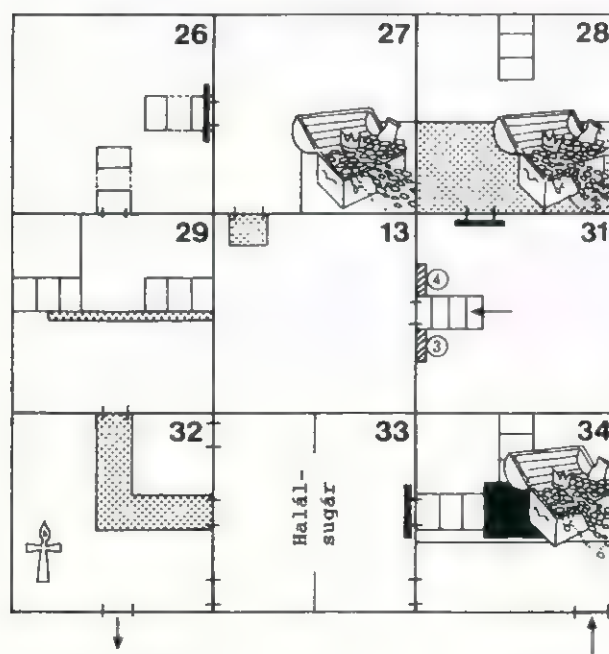
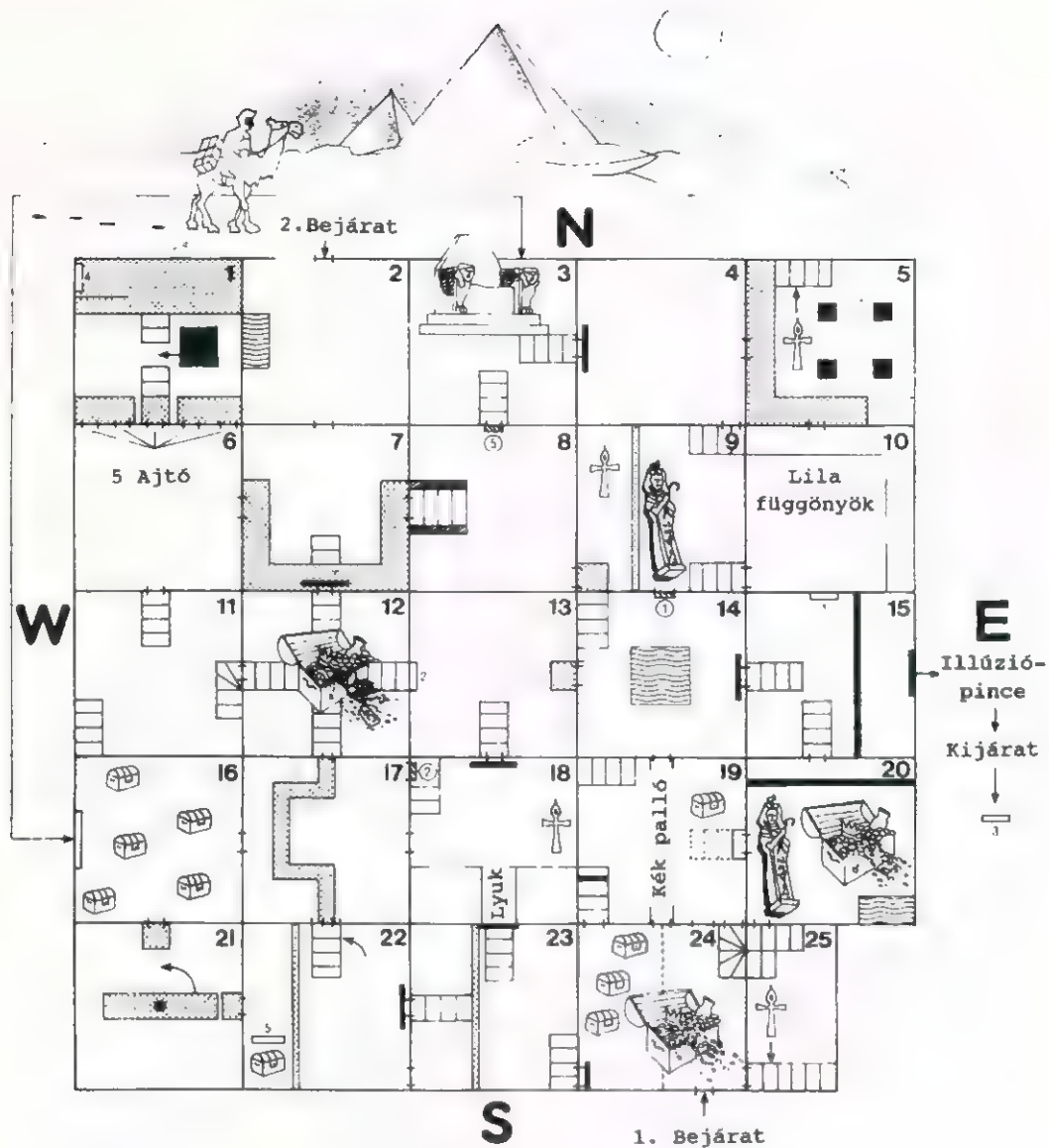
alaposan megcsappanhatott. Miután feltankoltunk, a 19-18-32-22-21-16 útvonalon térjünk vissza a 11-es terembe.

A múmia mögött található a feljárat a 6-os szobába. Ott ajtóval kerülünk szembe; válasszuk jobbról a másodikat. Az első kis helyiségben, amelybe betoppanunk, forduljunk jobbra és fussunk át az ajtón. A szoba közepén állunk most, ahol egy lépcső állja útunkat. Ha lemegyünk rajta, akkor egy kék tömbbe ütközünk, amit félre tudunk tolni és ezután fel tudunk jutni a másik oldalra. Szaladjunk át az ajtón (ez valójában a 6-os szoba alatti üres helyiségbe vezet), majd löjünk a szemközti oldalon lévő kék falba, mire feltárol a kijárat a 7-es szoba irányába. Milyen jó, hogy a játék legelején kinyitottuk az ajtót, ami ebbe a szobába nyílik! Most nyugodtan kísérelhetünk rajta a 2-es terembe, s onnan a szabadba.

Trappoljunk el az első bejáratához, majd a 19-18-32-22-21 útvonalon jussunk el a 16-os szobába. A fali képbe nyugodtan beleszaladhatunk, és csodák csodája: a 3-as számú szobában találjuk magunkat! A csodálkozásból felocsudva sétáljunk át a 8-as és a 25-ös szobákban keresztül a 26-osba. Löjünk a déli felső ajtóra, mire elporlad a kék barikád és megjelenik egy lépcső, amin a 29-es terembe jutunk. Ugorjunk át az akadályon és slisszoljunk át az ajtón, mire a 32-es szobában egy pallón találjuk magunkat. Egyensúlyozunk rajta végig a 33-as szobába. Vigyázat! Egy halálsugár állja el az utat, amit csak a földön csúsztatva ("H") és egy Ankh feláldozásával tudunk kikerülni és máris a 34-es szobába toppanunk. Gyalogoljunk le a lépcsőn és nyugodt szívvel essünk be a lyukba, ugyanis sértetlenül érkezünk a 19-es terembe. A végső menet előtt menjünk még a kijáratához és töltsük fel vizesbutykosainkat.

A már ismert gyalogút következik: 19-18-32-22-21-16-3-8-9. A 9-es szobában essünk le és vegyük fel az Ankh-ot. Ha meglöjünk az összekötő falat, akkor eltűnik és a 14-es szobában egy kék palló jelenik meg helyette. Gyors egymásutánban 24-19-18-32-22-16-11-6-1. Most már végre átfuthatunk azon a hídon, ami a tömb eltolásakor keletkezett. Ha a függöny mögötti egyiptomi fejet meglöjünk, megjelenik a várva várt "Match made 4" felirat. Ismét egy hosszabb bolyongás következik a 6-11-16-3-8-26-29-32-33-34-es szobákban keresztül. A 31-es terembe érkezve fussunk fel a lépcsőn és lépünk be a Shabraken Chamberbe (72 Cubits). Itt adjuk le az összegyűjtött Ankh-okat, majd Shabraken Chamber, 84 Cubits: az ereklyetartó mögött fussunk, mivel ott védettek vagyunk a mérgezett nyilak ellen. Következik az igazság pillanata: löjünk bele egy nagyot az ereklyetartóba és... És gyönyörköd-jünk a megnyerésben.

Zolee



- = Múmia
- = Lépcső
- = Ankh
- = Kincs
- = Ládikó
- = Víz
- = Szobaszám
- = Akadály (csak Ankh-al nyitható)
- = Ajtók
- = Match made
- = Make the match
- = Titkos ajtók

E

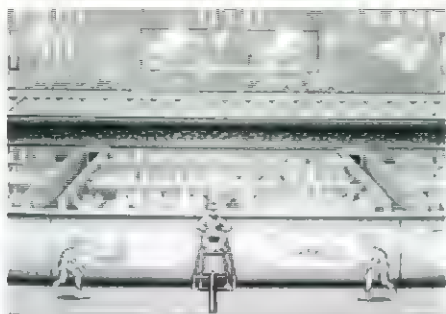
Ezt a ziccert nem hagyhatom ki! Mivel az egész szám merő erőitkát sugároz, nem tehetem meg, hogy nem elsőként említsem a **Penthouse Hot Numbers** című alkotást (kiadója a **Blue Byte**), amely szintén nem mentes a füledtségtől. Érdekes párosítás: logikai anyag, pucér nőkkel illusztrálva. A legendás LOGO-ban már elsült egyszer az ötlet, és osztatlan sikert aratott, amire minden esélye megvan az utódnak is. A játékszabály pofonegyszerű: adott egy számozott kockákkal telipakolt négyzetháló. A zöld színnel jelölt kockákon olvasható számok pozitívak, a piros színűek pedig negatívak. A játékosok egymás után szednek le kockákat a tábláról, az egyikük csak a vízszintes sorokból, a másik csak a függőleges oszlopokból. A kövek mögött természetesen kellemetes hölgyek mutogatják kibuggyanó bájait. Egy menet addig tart, amíg az összes kő el nem fogy, vagy az egyik játékos nem tud honnan kockát leszedni. Ekkor az jut tovább, akinek magasabb a pontszáma. Ne feledkezzünk bele túlságosan az elénk táruló látványba, hanem inkább négy-öt lépéssel próbáljunk előre gondolkodni. Nem mindig az a jobb megoldás, ami első pillanatra annak látszik. Nem az nyeri meg a háborút, aki több csatát nyer.



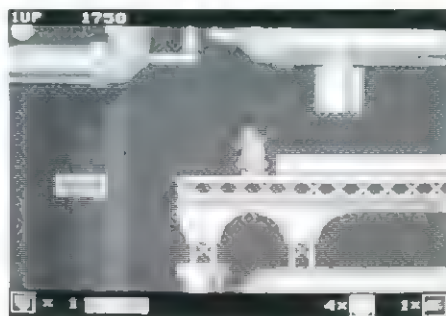
A vérpezsdítő erotika után lazítás képpen egy kis tenisz. Már említettük valaha, hogy az **Idea** kemény fába vágta a fejszét, amikor egy új típusú tenisz programozásába kezdtek. Mostanra elkészült a produkció **Smash!** címmel, és véleményem szerint nagy durranás. Miután beállítottuk a szokásos menüpontokat (irányítás, játékosok száma, talaj minősége, az ellenfél erőssége, stb), irány a salak. Nagy meglepetésre, nem az eddig megszokott felülnézeti, vagy 45 fokos rálátású kép jelenik meg, hanem egy sajátos oldalnézeti síkból követhetjük az eseményeket. Mivel nem fér el egy képernyőn a teljes pálya, ezért felül egy kicsinyített képen láthatjuk ellenfelünk helyzetét is. Az irányítás először szokatlan,

K

de később maximálisan bele lehet jönni. Érdemes a szervát felugorva (!) elvégezni, igazi akrobatikus mozdulatokra képes ezáltal emberünk. A bírő digitalizált szavai és a digitalizált pattogás hangok pedig igazi tenisz hangulatot varázsolnak a szobánkba.



Egy vérbeli ugrabugra jelent meg **Woody's World** címmel a **Vision** gondozásában. A "vérbeli" jelző azt jelenti, hogy se több, se kevesebb, mint bármelyik stílusbeli társa. Aranyos a figura, sok a felvehető ikon, hosszúak a pályák, számtalan buktatót rejt a játék. Keressük meg az elvarázsolt labirintusban a kijárat feliratú ajtót, ami a pálya végét jelöli. Ha más jelzésű szobákra akadunk, akkor is nyugodtan nyissunk be rajtuk. Van ahová persze csak megfelelő öltözetben engednek be (pl. uralkodó szobája: belépés csak koronában). Minden bónuszt kapkodjunk magunkhoz, mert egyesek varázserőt, sérthetetlen-séget rejtenek. Az apró ellenségeket fejükre ugorva nyiffanthatjuk ki. Jó mászkálást!



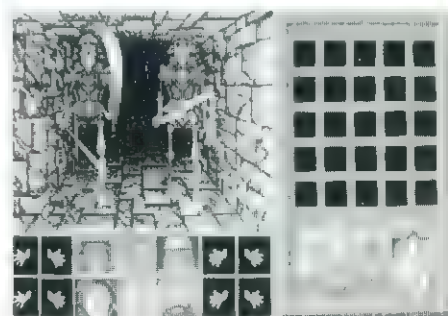
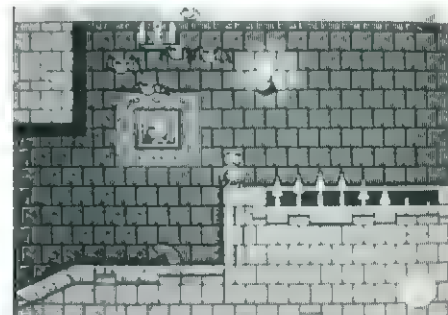
Marhájó! Ekkora ötlet régen pattant ki programozó agyából, mint az **Unsensible Soccer** (**Sensible Software**) esetében. Ki látott már



E

olyat, hogy almák és narancsok cselezgetnek a zöld gyepen?! Aki még nem, az most csodát láthat. Olyan fürgén és röhgögtetően gurulnak, csúszkálnak, vetődnek, hogy alig hittem a szememnek, hogy ilyet is lehet kreálni. A kapus körték ágaskodásai pedig egyszerűen felejtethetetlenek. Sajnos csak egy menetet lehet játszani vele, de az 5 perc fetrengés. Ezt ki ne hagy!

Ismét egy régebben már megemlített újdonság következik. Elkövetője a **Team 17**, a címe pedig **Superfrog**. Bombasztikus a brekus, nagyon eltalált figura. A program jellege szerint mászkálós, avagy jelen esetben repdesősnek is mondhatnám, mivel békánk úgy szálldos a térben, hogy alig lehet megfékezni. Ez egyébként egy apró fogyatéksága az anyagnak: túl sebesre sikerült a figura mozgatása, ami csak súlyos véráldozatok után szokható meg úgy-ahogy. A kincsek és apró gyümölcsök gyűjtögetése nem egyszerű, mert igen kellemetlen ellenfelek és akadályok tarkítják a játékteret. Vigyázni kell a kiálló, a hegyes, a forró, a mozgó, az álló micsodákra, egyszóval mindenre. Csak erős idegzetűeknek ajánlott!



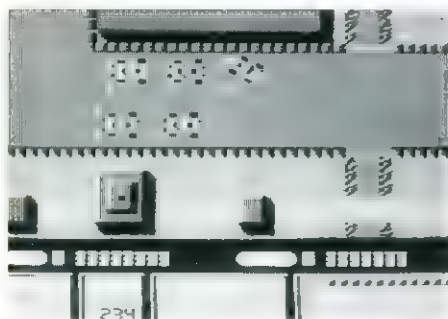
Még búcsúzóul egy jó hír az RPG szerelmeseinek: megjelent az **Abandoned Places II**. Mint a mellékelt kép is bemutatja, félelmetesebb és kalandosabb, mint az első rész volt. A programozók nyilatkozata szerint minden eddigi hibát kiküszöböltek, tehát kalandra fel! Egyenlőre csak egy képet mutatunk be róla, a leírás a következő számok valamelyikében olvasható majd.

Zolee

AMIGA



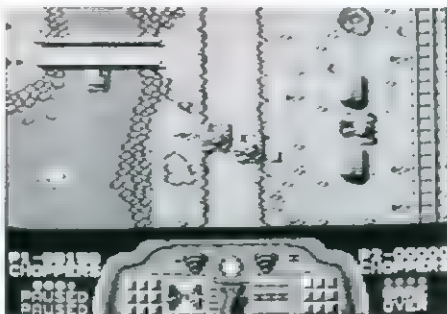
Emlékeztek még a múlt havi számban egekig magasztalt Carnage-ra? Remek autóverseny volt, még ha mákszemnyi is volt a kocsink, jól el lehetett száguldozni vele egy darabig. Most egy újabb műtűr jelent meg a színen, de sajnos nyomába sem ér az elődnek. A címe **No Limit**. Az alkotók megnagyobbították a felülnézetből látható autókat, de egyúttal elnagyolták a grafikát és az irányítás kidolgozását is. Ez olyanformán jelentkezik, hogy alig irányítható az autó, ha pedig az útmenti patkának ütközik, akkor úgy pattog, mint egy gumilabda. Természetesen az úton elszórt olajfoltok és szemetek hasonló hatással vannak járgányunkra. A pályát keresztező vonat egész jól sikerült, érdemes tehát elővigyázatosan megközelíteni az átjárót. A számítógépes ellenfelek közepesen erősek, nem kell annyit szenvedni velük, hogy magunk alá gyűrjük őket. A végső konklúzió: csak gyűjtőknek!



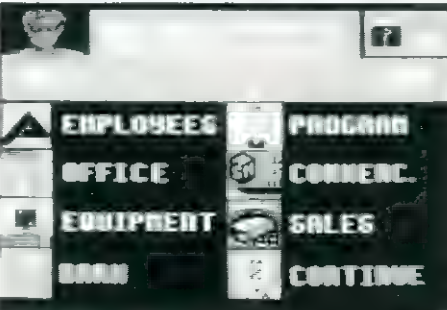
Annál inkább ajánlom mindekinek, aki szereti a színvonalas shoot'em up-okat, hogy kaparintsa meg a **Gladiators** nevű anyagot. Mivel az apró játékok korát éljük, nem csoda, hogy ez is csak egy file. Viszont példaértékű, mert bemutatja, hogy nem kell egy programnak két oldalnak lenni ahhoz, hogy egy-két órát elbábráljon vele az ember. Minden izeg-mozog a képernyőn, szinkavalkád veszi körül apró helikopterünket, változatos mozgásrutin jellemzi ellenfeleinket. Természetesen nincs más dolgunk, mint szétlőni mindent, ami él és mozog. Okos gondolat a pályák több részre való osztása, hiszen így, ha meghalunk, nem kell teljesen előről kezdenünk a szenvedést, hanem csak az adott szint elejére rak vissza a játék. Egyedüli hátránya, hogy nem túl változatos a pályák háttérre, ami hosszabb idő után eléggé unalmassá válhat. Ennek ellenére mindekinek merem ajánlani.

Ha emlékeim nem csalnak, úgy 8 éve volt nagy szám a hazai árkádokban (azaz inkább lebujokban) egy Frogger nevű játék. Azóta teljesen kiment a köztudatból, ezért én is örömmel vettem kézbe a régi szép időkre emlékező **Frogger '93** nevű anyagot. Mivel egy csecsemőnek min-

den játék új, ezért röviden ismertetem a játékszabályokat. Adott egy béka, egy zsúfolt úttest, egy úszó farönkökkel és teknősökkel teli folyó és hat kunyhó. Induljunk el békánkkal az úttesten keresztül, ügyesen kerülgetve az autókat, majd a folyópartról vessük magunkat egy farönk vagy teknős hátára, és ugrabugráljunk át a kunyhók valamelyikébe. Ha mind a hat üreget megtöltöttük békával, következik a nehezebb szint, gyorsabb autókkal száguldozó fadarabokkal és folyton-folyvást alábukó teknőcökkel. A grafika nem egy Michelangelo freskó, de funkcióját maximálisan betölti. Aki ismerte az eredetit, az azért játszik vele majd szívesen, aki pedig nem, az meg azért.



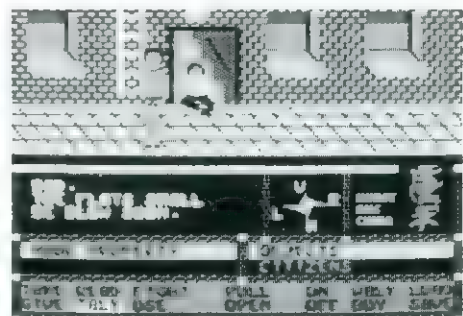
Bizonyára mindenkinek volt LEGO-s korszaka, amikor alig lehetett az ógyba taszigálni, mert annyira imádott a kis figurákkal játszani, építkezni, alkotni. Valószínűleg ennek a korosztálynak készült a **Linking Leroy** című programcska, ami akár tisztán propaganda anyagnak is felfogható. Az aprótermetű Leroy egy elvarázsolt birodalomba csöppen, ahol megszámlálhatatlan elemből felépített LEGO házikók, hidacsok, autók, és egyéb épületek veszik körül. Gonosz



ugrándozó ellenfelek gondoskod-

nak arról, hogy nehegy unatkozzon. Feladatunk, hogy az elszórtan heverő LEGO darabkákból egy járgányt eszkbáljunk, amivel elhagyhatjuk ezt a furcsa társadalmat. Természetesen nagyon ügye az anyag, a négy-öt éves rajongóknak ajánlom csak, mert az idősebbek idegrángást kaphatnak tőle.

Manapság a vállalkozások korát éljük, ami az alábbi példa szerint megfertőzte a programozókat is. Megjelent egy **Software manager** című program, ami nem halálosan komoly hangvételű ugyan, de mégis csak izig-vérig menedzser. Sajátos témát dolgoz fel: a vállalkozásunk software-előállítás és értékesítéssel foglalkozik. Minden benne van, ami szem-szájnak ingere. Alkalmazottakat vehetünk fel (programozókat, grafikusokat, zeneszerzőket) természetesen minden géptípusra. Új iroda berendezése, hitelek felvétele, programfejlesztés, reklámozás sem hiányzik természetesen a játékból. Ellenőrizhetjük eladásainkat, bevételeinket, raktárkészletünket, már ahogy ez ebben a stílusban szokás. A grafikai is jó, a kezelhetőség is áttekinthető, a hangulat is megfelelő; mi kellhet még?



Végezetül egy igazi csemegét ajánlok a kalandjátékok szerelmeseinek. 1993 táján ritkaság számba megy, hogy C64-re egy teljes lemezes kalandozás jelenik meg. Chinese Art címmel mégis megjelent egy "jéglörő". Az 576 KByte régi olvasói már olvashattak egy hasonló projektről, Dirty név alatt. Ez is hasonló színvonalú és kivitelezésű. Alul látható a szöveges menü, amiben minden szükséges szó (talk, read, open, fight, ...) benne foglaltatik, felette egy inventory, egy iránymeghatározási ikon, a szövegmező illetve maga a színhely képe. Figuránk mozog is, azaz eljátsza a neki adott utasítást. Mivel lapzártakor érkezett, még nem tudunk belekezdeni a végigjátszásába, de ígérem, hogy a közeljövőben egy teljes leírást olvashattok lapjainkon.

Zolee

Egy rakás ócskavas, az egész átkozott hajó egy rakás ócskavas - hajlított és nélkül a mernők. Azt ugyan ő és 3 barátja is sejtette, hogy azért a nem túl sok pénzért, amit nagy nehezen sikerült összekaparniuk, nem fognak egy luxushajót kapni, de a látvány, amit az ültető kapott leherhajó nyújtott, egyszerűen túl sok volt. Végül persze belenyugodtak a dologba, hiszen aki önarajából akar bolygóközi kereskedő lenni, az eleinte ne válogasson, hanem örüljön, hogy egyáltalán telik a pénzéből valamilyen hajóra. Vagy legalábbis valami hajóra emlékeztető akármire.

Persze, miután a kis társaság jobban megvizsgálta az újonnan vett tengerhajót, némileg rezignáltan vette tudomásul, hogy a helyzet nem olyan rossz, mint amilyennek előbb látszott. Sokkal rosszabb... A hajón ugyanis a többi-kétségbe működőképes, régi hajóművén kívül semmi sem volt. Se lézer, se pajzs, se mélyhűtött rakéták, se légköri repülő, se semmi. Ez annál is kellemetlenebb, mivel a 6 bolygóból álló naprendszeri polgárháború fenyegeti, mert a lázadók és a kíméletlen központi vezetés egyre nyíltabban csap össze, úgyhogy nem egy életbiztosítás ilyen környezetben tők fegyvertelenül beköszörög. A kalóztól és egyéb kétes elemektől egyelőre persze biztonságban van a kis csapat, ugyanis ezek a harcos fickók jelentősen veszélyt, ha a Whale (így hívják ugyanis a hajót) kimerészkedne az úrallamáról. Ehhez azonban üzemanyag is kellene. Az üzemanyaghoz meg pénz. Pénz viszont nincs. Hiába no, azért a kereskedők élete se habostorta...

Nagyjából ezzel a bevezetővel indulhatna az osztály NEO-nak nevezett régi (hallott már valaki róla?) tudomásom szerint ez idáig első és egyetlen játéka, a Whale's Voyage. Az első pillanat, amit a programra vettem, némileg felkavart, ugyanis jól megirattam a kicsike, író és mondó: 7 lemez hosszú! Ez még ebben a műfajban is nagyon sok (legalábbis nekem). Az írók mindenestre nagyon ügyesen ötvözték a játékokban a stratégiát, a manővert és a kaland elemeket, remélem még sok ilyen jellegű program fog megjelenni tőlük. A WV grafikailag és zenéileg is rendkívül precíz és profin kidolgozott, az iszonyatosan hosszú állóképektől viszont még a legdurvább játékosok is a plafonra fognak mászni. Azt hiszem, ammi bevezető után akár rá is történhet a játék részletes leírására (na ez sem lesz egy rövid mulatság).

A KARAKTEREK ELKÉSZÍTÉSE

A játékban, hasonlóan a legtöbb kalandprogramhoz, nem előre megadott személyeket kell irányítanunk, hanem csapatunkat saját magunk készíthetjük el. Itt aztán mindenki kiélheti alkotó fantáziáját, csapatunkban ugyanis lehetnek emberek, idegen lények, pszionikusok, fejedelmek, katonák, orvosok, vegyészek, sőt, kellően elhajított játékosok még ember-idegen hibrid is kialakíthatnak. Legelső dolgunk mindenestre az legyen, hogy készítsük el a kis négytagú társaságunkat (Charakter erstellen). Az egész procedura a szülők kiválasztásával kezdődik. A szülők nagyban befolyásolják a karakter alaptulajdonságait, így aztán nem mindegy, hogy kit kívül paráztatunk (az idealis párokra rövid kiserlelés után rá lehet jönni, erre nem is térünk ki külön). Második lépésűként a gyerek elkeresztelése (ar - fiú, sie - lány), majd a különböző tulajdonságait vehetjük szemügyre. A Mutationrate alatt láthatjuk a karakter mutációjának mértékét, az a mérték adja meg, hogy mennyivel tudjuk növelni az alaptulajdonságokat (joy v. cursor jobbra). Most, hogy az alaptulajdonságokat kialakítottuk, az iskolázottságát kell meghatároznunk. Mindegyik karakter két iskolát végezhet el, az első iskola csak bizonyos tulajdonságokat fejleszt, a második viszont már a karakter osztályát határozza meg. Sok iskolába csak akkor vesznek föl, ha egy vagy több tulajdonságunk elég magas.

Általános iskolák

- **Allgemeine Grundschule:** normál sulis, nincsenek különösebb követelmények, de nem is ér túl sokat (mint az életben...).
- **Space Education Camp:** magas egészség (Health) kell hozzá, jól fejleszti a testi adottságainkat (erő, egészség).

WHALE'S VOYAGE

- **Militär Grundschule:** katonai iskola, magas erő kell egyébként itt is a fizikai tulajdonságaink javulnak.
- **Koime:** nekem ez a legszimpatikusabb iskola, mivel ez a lényege, hogy nincs iskola. Ezt választva karakterünk ugyanis gyerekkora legnagyobb részét az utcán tölti, alapkövetelmény nincs, leginkább az intelligenciát (IQ) és az erőt (Strength) növeli.
- **Cybertech Mental School:** itt készíti ki a legtehetségesebb pszionikusokat, feltétlenül szükséges a nagy mentális erő (Mental Energy).
- **Nagikamura Gakko:** ez valami nagyon elit iskola lehet, ugyanis csak nagyon magas IQ-val veszik fel a karakterünket, itt egyébként a szellemi tulajdonságokat növelik.

Felső iskolák

- **Militärakademie:** akár a Militär Grundschule, innen egyébként katonaként kerül ki a karakterünk.
- **Hoodson Medicine School:** egy orvosnak alapvető követelmény ennek az iskolának az olvátsága, csak kemény mentális erővel lehet bekerülni.
- **Armer Klosterschule:** elég értékes hely, itt valami "armer" lesz a karakterünkből, elsőleges követelmény a magas fizikai és mentális erő.
- **Psi Science Institut:** itt a mentális erőt lehet elég jól tuningolni, kiegészítve ugyanis pszionikus tulajdonságait.
- **Chemie Universität:** ebben a roppant gyors intézményben vegyész csinálnak a jobb sorsra érdemes karakterünkből.
- **Kopfgeldjäger Vereinig:** fejedelmek reha, magas erő és egészség kell ide.

Miután az iskoláztatást le tudtuk, megkapjuk a karakter adatait. A katonák (Soldat) és fejedelmek (Kopfgeldjäger) a fizikai harcban nagyon jók, viszont egyáltalán nincsenek mentális képességeik. Az orvos (Arzt) nem jeleskodik igazán a harcban, viszont nagyon jó gyógyító képességgel rendelkezhetnének. A vegyész amolyan föltételek figura, mindenhez ért egy kicsit, de semmiben sem jó igazán. A pszionikus (Psioniker) a mentális harc specialista, akárcsak az armer, viszont ez utóbbi ért a fizikai harchoz is. Ezek az általános jellemzők, kívül az osztálytól függően a karakterek egész sor különleges vonással rendelkezhetnek. Sajnos, az induló karakterek csak egy ilyen speciális képességgel rendelkeznek, csak a szintlépésekkor választhatnak egy újat is.

Automatisches Nachladen einschalten: automatikus tárcsere; Scanner: az automapet scrollolhatjuk; Angewählter Gegner: ellenfél azonosítása; Spuren suchen: nyomkövetés; Gegenstand schätzen: tárgy felbecslés. Falle auslegen: csapdakészítés; Fallen suchen: csapdakeresés; Ehrlichkeit einer Person: egy személy becsületességének a megállapítása; Waffen identifizieren: fegyver azonosítása; Computer manipulieren: számítógép manipulálása; Angewählte Person einschüchtern: megfélemlítés; Wunden heilen: gyógyítás; Charakter wiederbeleben: halott feltámasztása; Angewählte Person lahmen: ellenfél megbénítása; Angewählte Person entwaffnen: ellenfél lefegyverzése; Angewählte Person hypnotisieren: hipnotizálás; Charakter entgiften: mérég semlegesítése; Bewußtlosigkeit bolen: ájulás, önmegtartóztatás; Gyógyítás; Essenz identifizieren: folyadék azonosítása.

Azt hiszem, onnyi információ már elég, hogy megfogadjuk, hogy gondot okozni egy új játékot. A játékot a következőkben meg fogjuk látni, a játékot a következőkben meg fogjuk látni, a játékot a következőkben meg fogjuk látni.

A VÁROSOK

A városokban a már jól ismert 3D perspektívában bolyonghatunk, kellemes újítás viszont a bal felső sarokban található automap, aminek köszönhetően nem kell szerencsétlenül járni a városban, hanem látni a város tervrajzát. Az szintén jó ötlet volt a szerzőtől, hogy különböző tárgyakat vehetünk (iránytűt, Raumanner-1 stb.), amik még inkább megkönnyítik a tájékozódást (ezeket, ha éppen aktívak, az automap alatti kis négyzetekben láthatjuk). A képernyő alsó részén láthatjuk csapatunk felállítását, a letűt jelöljük, hogy ki mi csinál éppen (mondjuk gitynyit, ajtózár, vicceket mesél a járókelőknek, meg hasonló morhaságok). Ezeknek egyébként nincs különösebb jelentőségük a játékban, szerintem az írók egyszerűen bonyolítani akarták az annyi, hogy nagyon összetett játékok. A kis piros ikonok jelzik a karakter osztályát, a zöld csík mutatja a fizikát, a kék pedig a mentális erőt. Ha a fizikai erő valami sejtőre esemény folyton (lézertűz, tüllerheltség, mérgezés vagy valami hasonló kedveség) 0-ra redukálódik, a karakter beadja a kulcsot (egy feltámasztás úgy 30 - 1000 credit, úgyhogy az első dolgunk legyen, hogy az orvosunkat felszereljük ilyen képességgel). A cursor le + enter gombokkal egy kis piros keretet hívhatunk elő, ezzel balról jobbra a következő csatlakozásokat hajthatjuk végre:

1. Speciális akciók, például telepítések a hajónkra (mindig aktív), a körbázban gyógyítás, az elhívott kislány felvétele, az öreg felszólítása stb.

2. Itt állíthatjuk be, hogy az illusztrációk milyen mértékben jelenjenek meg a játékban (nagyon fontos).

3. Ezzel az opcióval egy almenübe kerülünk, itt a következő opciók közül választhatunk: Diese Position untersuchen: a közvetlen környezetünk átvizsgálása, általában nem hoz semmi eredményt; Gegenstand nehmen: tárgy felvétele, általában a boltokban kell használni, a megvásárolt cucc ugyanis nem kerül automatikusan hozzánk, hanem el kell venni a poltról; Gegenstand weglegen: tárgy eldobása, a kiválasztott tárgyat leesszük arra a pozícióra, ahol éppen állunk (egy helyen egyszerre maximum 8 tárgy lehet letelve); Gegenstand untersuchen: tárgy részletes megvizsgálása, általában hasznos, ugyanis kapunk egy leírást a tárgy rendelkezéséről (sajnos nem nyelven, úgyhogy egy német - magyar szótár erősen ajánlott a játékhöz); Gegenstand verwenden: tárgy használata, egyszerre csak egy fegyvert használhatunk (sárga keret jelöli), egyéb szerkezetekből akár egyszerre többet is használhatunk; Person anwählen: személy kiválasztása; A karakter mindig az így kiválasztott személlyel fog beszélni, azt fogja megátadni stb; Gegenstand einer angewählten Person geben: tárgy átadása valakinek (nem csapatagnak).

4. Speciális képességek használata vagy támadás (angreifen).

5. Itt láthatjuk, hogy mennyi tapasztalati pontja van a karakternek és meg mennyi hiányzik a következő szintig.

6. Látni a karakter tulajdonságait, nem lényegesek.

AZ ŰRBÁZISOK

Az űrbázisban zajlik a kereskedelmi élet, itt tudunk árukat eladni és venni, hajónkat felszerelni és még sok egyéb. Az ESC-val hívhatjuk el az I/O menüt, itt tudunk tárolni, menteni, illetve kilépni a játékból. A városban a kereskedők ikonok közül válogathatunk, ha meg akarunk vásárolni.

1. Vásárlás: A sold out felirat azt jelenti, hogy az áru elfogyott, a többinél a "verfü" megjelölés azt jelenti, hogy mennyi van a bázison a "besit", hogy mennyi van a hajón. A "verfü" megjelölés azt jelenti, hogy mennyi van a hajón. A "verfü" megjelölés azt jelenti, hogy mennyi van a hajón.

2. A városban a kereskedők ikonok közül válogathatunk, ha meg akarunk vásárolni. A városban a kereskedők ikonok közül válogathatunk, ha meg akarunk vásárolni. A városban a kereskedők ikonok közül válogathatunk, ha meg akarunk vásárolni.

4. Célbolygó kiválasztása és ugrás. A Planet wahlen opcióval adhatjuk meg úrhajónk új célját. A bal oldalon lévő információs kártyán a "fuel us" mellett láthatjuk, hogy mennyi üzemanyagba fog kerülni az új, a "fuel av"-nél pedig, hogy mennyi van a hajónkban. Ha már vettünk economy-scannert, akkor itt meg megnézhetjük a célbolygó vételi és eladási árait minden egyes termékre (ennek az előnyeit azt hiszem, nem is kell ecsegetnem). Miatlan kiválasztottuk a célbolygot és elég üzemanyagunk van a távolság megtételéhez, kiadhatjuk a kilövési parancsot (Whale starten).

5. Leszállás a bolygóra. Ha van legkisebb repülőgéppünk, repkedhetünk és bányászhatunk egy kicsit, egyébként rögtön a városba kerülünk (a rögtön nem szó szerint értendő, ugyanis a program különös alosszettel kéri tőlünk, a különböző sorszámu lemezeket, úgyhogy az a legbiztosabb, ha előveszünk egy könyvet és elkezdjük olvasni, hogy ne unjuk magunkat halálra a hosszú töltőidő alatt).

6. Telefonálás. Csak akkor tudjuk használni, ha már kaptunk valakitől egy telefonszámot.

FELSZERELÉSEK

Sprit: üzemanyag, mindenhol, ára: 1 credit/1 egység;

Economy scanner: vehető: Castrán, ára: 35 - 625 cr.

Már volt róla szó, ezzel a szerkezettel nézhetjük meg egy másik bolygó vételi és eladási árait. Ez legyen az első befektetésünk, mivel ennek az apró kis szerkesztőnek a birtokában rövid idő alatt óriási pénzekre tehetünk szert.

Extra engine: különleges hajómű, vehető: Castrán, Sky Boulevardon, ára: 374 - 954 cr., 368 - 376 cr.

Több mint a duplájára emeli az úrsatákban a hajó mozgáspontjait, úgyhogy ha már van elég pénzünk, nyugodtan vegyük meg (ártani nem árthat). Bofom gun: also lézerágyú, vehető: Castrán, ára: 321 - 520 cr.

Csatákban szinte nélkülözhetetlen, ha nélküle indulunk harcba, már rég rossz, úgyhogy ne sajnáljuk rá a pénzt.

Firepower WX1: Növelli a tüzerőt, jó ha van, de azért nem létfontosságú. Vehető: Castrán, Arborison, ára: 81 - 053 cr., 83 - 895 cr.

Planet glider: légköri repülő, vehető: Castrán, Lapison, Inoidon, ára: 200 - 395 cr., 221 - 485 cr., 203 - 910 cr.

A bányászathoz nélkülözhetetlen, egyébként nincs túl sok haszna.

Corporum: Vásárolható, Arborison, ára: 138 - 285 cr. Kétszeresére növeli a rakodóteret, úgyhogy akár kétszer akkora hasznát is hozhat egy új, mint amit mondjuk normál rakodóterrel hozna.

Extra tank: vehető: Arborison, Inoidon, ára: 106 - 020, 104 - 124 cr. Megduplázza a magunkkal vihető üzemanyagot, hosszabb utakra is hasznos lehet.

Intercooler: vehető: Arborison, ára: 258 - 125 cr. Melyhűtő, nagyon fontos, mivel amíg nem vettük meg, a romló árak (pl. étel, növények stb.) ütköznek a meink.

Back shield: hátsó pajzs, vehető: Arborison, Lapison, ára: 285 - 785, 305 - 157 cr. Csatában növeli a hajónk védelmét, úgyhogy nem árt belé a minél hamarabb megvenni.

Mineral scanner: vehető: Lapison, ára: 40 - 372 cr. Bányászathoz kell, még lesz róla szó később.

Planet device: bányagép, vehető: Lapison, Nedaxon, ára: 219 - 265, 100 - 100 cr. Bányászathoz kell, nem árt, ha megvan, de nem a legfontosabb.

Glider locator: vehető: Lapison, Nedaxon, ára: 9254 cr., 8816 - 10000 cr. Légköri repülő, a helyzetét határozhatjuk meg vele.

Top gun: felső lézernyél, vehető: Sky Boulevardon, ára: 315 - 000 cr. Akár az also lézerágyú.

War calculator: harc-számológép, vehető: Castrán, Inoidon, ára: 113 - 752 cr. Igaz, a szerkesztő nem adja meg a csatákat (még hozzá Castránról), de a hajónk 8 állandó kalóztámadókat, vagyunk egyet, így csak az ártani tudhatunk meg.

Fuel optimizer: vehető: Sky Boulevardon, ára: 39 - 376 cr. Az üzemanyagfogyasztást csökkenthetjük vele, úgyhogy nem árt egyet minél hamarabb beszerezni.

Front shield: vehető: Nedaxon, Inoidon, ára: 253 - 128 cr., 244 - 692 cr. akár a back shield.

Enemy identify: vehető: Nedaxon, Inoidon, ára: 32 - 816 cr., 31 - 724 cr. Az ellenséges hajókat azonosíthatjuk vele csata közben.

Firepower EX.2: vehető: Inoidon, ára: 118 - 724 cr. A Firepower EX1 továbbfejlesztett változata, ezzel már nagyon durvakat lövölözünk.

ÚRSATA

Úrsata általában a békésen hajókozó kereskedők és a kalózok között szokott kitörni. Persze azért attól nem kell tartanunk, hogy lápten nyomom kalózokba baltunk, ez általában akkor szokott bekövetkezni, ha éppen fegyvert szállítunk vagy nagyon sok pénz van a hajón. A radioaktív anyagokat és élelmiszert szállító teherhajókat például kifejezetten ritkán zavarják. Ha van a hajónk 1 számú repülő a hajónkban, az enterrel automatikusan lejártszhatjuk a csatát, a megszállott stratégák persze manuálisan is lejártszhatják a szegény kalózokat (coursor le). Rövid töltőidő után bejelentkezik a négyzet alakú taktikai térkép, ami sajnos, olyan primitívra sikeredett, hogy kör is rá szét vesztogathat. Az első irányító-ikonok balról jobbra:

1.- Előre mozgás, 2 pontba kerül. 2.- Balra forgás, 1 pont. 3.- Jobbra forgás, 1 pont. 4.- Tüzelés, 2 pont. 5.-



Pajzsok, 3 pont. 6.- Tüzelés, 3 pont. 7.- Tüzelés, 3 pont. 8.- Tüzelés, 3 pont.

9.- Tüzelés, 3 pont. 10.- Tüzelés, 3 pont. 11.- Tüzelés, 3 pont. 12.- Tüzelés, 3 pont.

csökken a manőverező képességünk is. 6.- Ellenség azonosítása, én addig mindössze kettőre kalózhajóval találkoztam (egyik se túl erős). 7.- Megadás, ezt az opciót még sohasem használtam. 8.- Kör vége. A jobb alsó sarkában láthatjuk a megmaradt mozgáspontjainkat, illetve páncélzatunkat, ha ez utóbbi 0-ra csökken, a hajónk felrobban. A harci taktikákat most nem részletezem, mert egy fészességesen felfegyverzett hajóval szinte bármit csinálhatunk, a végén úgy is mi kerülünk ki a csatából győztesen.

BÁNYÁSZAT

A játékban nemcsak kereskedhetünk, hanem mi is termelhetünk ki értékes érceket és egyéb nyersanyagokat. Ehhez persze szükségünk van egy légköri repülőgépre, egy bányagépre és egy mineral scannerre. Ha minden együtt van, akár neki is állhatunk bányászni. Először is le kell szállnunk a bolygóra, majd repülőgéppünkkel felkutatnunk a bolygó felderítéséhez. Az

után a bányagép segítségével a mineral scanner segítségével a bányászathoz szükséges, ha van a hajónkban a bányászati gép. 3.- Tüzelés, 3 pont. 4.- Tüzelés, 3 pont. 5.- Tüzelés, 3 pont. 6.- Tüzelés, 3 pont.

A bányászati szerintem nem igazán éri meg, ugyanis túl sok ideig kell kutatni az értékes kőzetek után, de aki már nagyon unja a kereskedést, az elszórakozhat vele ideig-óráig.

TIPPEK AZ INDULÁSHOZ

A játék elején egy fitying nélkül állunk a Castra úrbázisán. Teleportáljunk le a városba, majd térkepezzük föl a várost a map-pal. Ha már mindenhol jártunk, menjünk Greg Morgenthez és beszélgessünk vele egy kicsit. Sétáljunk föl-le az utcák mentén, amíg kiabálást nem hallunk egy sikátorból, ahol éppen két helyi nehéztűz rabol ki egy öregembert. A támadókat nyugodt szívvel verjük agyon, majd segítük fel az öregembert. Ezután sétáljunk el Greg otárához, s vegyük föl az elhagyott kislányt és vigyük el a fegyverboltba. Itt adjuk vissza a kislányt az apjának, aki hirtelen felindulásában egy nagy halom fegyvert vág hozzánk. Ha ezeket eladogatjuk, máris van elég alapitként ahhoz, hogy elkezdhesünk kereskedni.

A játék végcélja tulajdonképpen a polgárháború megakadályozása, amit csak bolygóról bolygóra mászkálva, küldetéseket megoldva tudunk elérni. Persze, kellő anyagi háttérrel és jó felszereléssel lényegesen megkönnyíthetjük dolgunkat, úgyhogy nem árt a kereskedéssel is törődni. Mint arra már a bevezetőben is utaltam, nekem nagyon

tetszik a játék. A köszönők nemcsak a grafikára és hangra fordítottak, hogy figyelmet, hanem a kalóz és stratégiai elemek egyen-

súlyát is jól megtalálták. Igazi sikerprogram! Neked se tudok mást tanácsolni, mint hogy minél gyorsabban szerezd meg.

T. J.

THE CHAOS ENGINE



Valamikor a múlt században egy, az idővel, térrel és kezdetleges computerekkel kísérletező tudós létrehozott egy bizzarr gépezetet. Bár a gép igen primitív volt, mégis hihetetlenül erőssé vált, s tulajdon megalkotója ellen fordult. A gép ereje elszabadult, hogy megrontsa az időt, a materiát. A káosz lellege ereszkedett le a földre. Emberek és állatok kiéhezték fenevadakká váltak. Az eredmény hamarosan mindenki előtt világossá vált. Hát kemény kötésű zsoldos azonban felajánlotta, hogy jó pénzért megtisztítja a terepet.

A Bitmap Brothers nem tartozik azok közé a cégek közé, ahonnan futószalagon jönnek ki a legjobb játékok. Amde, ahogy a közmondás is tartja: jó munkához idő kell. Hát bizony, ahogy végignézzük ezen a Chaos Engine-nen, rögtön megérthetjük,

miért is kellett rá várunk. Első ránézésre láthatjuk: ez egy profi módon kigondolt s kivitelezett program. Igaz ugyan, hogy végül is csak egy primitív mászkálós-lövöldözős játékról van szó, de hát kérem, ez annyira szép, hogy aki nem is rajong igazán ezért

könnyű megadni a választ: a gyönyörű grafika, a szép tiszta hanghatások, beszédek és zenék, a tökéletes játszhatóság, a remek szórakozást nyújtó két játékos üzemmód, s ez mind egyben, egy tökéletes egészet alkot. Hát, kell még ennél több?

A játék lényege egyébként roppant egyszerű: felülnézetből látható pályákon kell két emberünkkel a kijáratot megkeresni. Ennek érdekében a pályákon található oszlopokat kilőve kulcsokat tudunk aktivizálni, amelyeket felvéve pedig ösvényeket tudunk nyitni.

Mielőtt elkezdenénk a játékot először választanunk kell, hogy egyedül plusz egy gépi játékosal, vagy ketten akarjuk a játékot játszani. Ezután password-t adhatunk meg, mivel a játékban minden főbb pálya után majd kódot fogunk kapni. Ha azonban ilyenünk még nincs, indítsunk egy új játékot. Ezután a hat jelentkező közül kell kiválasztani az irányítani kívánt két harcost. Természetesen minden harcosnak más a tulajdonsága:

KATONA

Sokoldalú fickó. Teljesen örült, semmit sem élvez jobban, mint a kísérletezést egy gusztus-talan fegyvergyűjteménnyel.

UTONÁLLO

Egy újabb sokoldalú tehetség, aki egy torokmetsző bandita ráadásul

GENTLEMAN

Egy szikár, ügyes karakter. Kétségtől jól öltözött pasas. Amit nem bír erővel, megcsinálja ésszel.

a stílusért, az is első látásra beleszeret. Hogy mi is ennek a titka? Azt hiszem, erre



NAPSZÁMOS

A hat karakter közül a legerősebb. Jó harcos nehéz fegyverzettel. Igaz hogy csak kevés speciális fegyvere van, mégis nagyon tud pusztítani.

ORGYILKOS

Amikor jelentkezett erre a munkára, valószínűleg a Napszámos bátyjának nézhették. Az Orgyilkos hatalmas, nagy ember, egy kicsit ostoba, de nagyon erős.

PRÉDIKÁTOR

A legbölcsebb karakter az összes közül. Azonban mikor isten az ő oldalán áll, vigyózz, mert önfejű természete kiszámíthatatlan.

Hőseinket tehát 4 veszélyes ellenségekkel teli fő pályán, az Erdőn, a Műhelyeken, a Palotán s végül a Pincékben kell végigvezetnünk. Ezek kisebb pályákra vannak osztva. Minden pálya után kapunk egy kis statisztikát a teljesítményünkről, minden második pálya után pedig a felvett pénzekért vásárolni tudunk. Itt a plusz életektől (Extra Life) kezdve a speciális tárgyakig mindent vehetünk, csak a pénzünk mennyisége szab határt. A speciális tárgyak használatához egyébként Special Power-re van szükségünk. Ilyen tárgy nemcsak fegyver lehet, hanem lehet mondjuk térkép is. Ezeket a tárgyakat a játék közben a tűz folyamatos nyomvartásával tudjuk használni.

(Persze, csak ha van Special Power-ünk.)

Pénzért a

tulajdonságainkat is tudjuk javítani, melyek a következők:

Skill - tapasztalat, ügyesség

Health - egészség

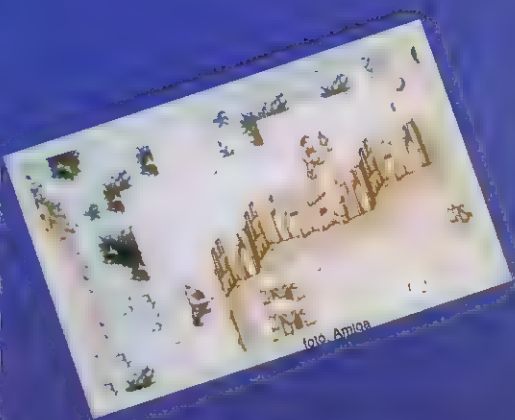
Speed - gyorsaság

Wisdom - bölcsesség

Vásárláskor végül, de nem utolsó sorban még a fegyverünk tűzerőjét is növelhetjük (Weapon Power-Up).

Ha végigküzdöttük magunkat a játékon, a negyedik pálya végén megtalálhatjuk a „kaosz gépet”, amit természetesen meg kell semmisítenünk. Ha ezzel is végeztünk, ami nem túl könnyű (na persze nem örökölettel), befejezésül kiszabadítjuk a gép alkotóját a saját teremtménye karmai közül, s ezzel a küldetésünket teljesítettük. Ezek után már nem is marad más hátra, minthogy gratuláljunk magunknak a teljesítményünkért, a Bitmap Brothers-nek

meg azért, hogy egy ilyen kitűnő programmal játszhatunk.



	Amiga	C-64	Pc
grafika	100%	-	-
hang \ zene	100%	-	-
játszhatóság	100%	-	-
összesen	100%	-	-

Vári Zoltán



COBRA MISSION



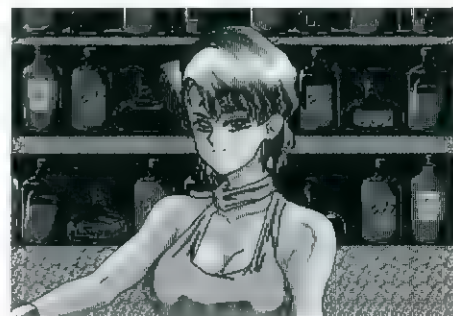
Eléggé szigorúan cenzúrázzák a számítógépes játékok tematikáját, ezért kissé meglepődtem amikor a COBRA MISSION-t betöltöttem. Igaz felhívják a figyelmet, arra hogy az "alvilági élet brutalitása és meztelensége" miatt csak nagykorúak ajánlott, de ez senkit sem gátol meg abban, hogy megnyomja a "c" billentyűt. Persze nem kell "véresen" komolyan venni az intelmet. Egy klasszul elkészített AD&D-ben több a brutalitás, a "szexképeket" pedig japán stílusban rajzolták, így inkább egy rajzfilmhez hasonlít, bár a hölgyek elég lengén öltözöttek. Ezzel együtt, aki ért egy kicsit angolul, s le tudja fordítani a szövegeket, az felér egy pornónovella elolvasásával. Na de lássuk a medvét!

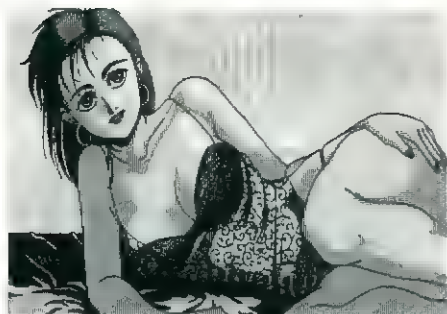
A játék első blikkre nem valami bizalomgerjesztő: a városrészekben való mászkálás engem a 64-es időkre emlékeztetett... na de meg lehet szokni. Merőben más a helyzet a harcokkal, illetve ha valakivel találkozunk, beszélünk vagy du...málunk. Ilyenkor a klassz japán stílusú, nagy felbontású 256 színű képekkel találkozunk. A zene irtó klassz (egy kicsit játéktérmi hangulata), a hanghatásokról is ugyanezt tudnám elmondani. Az irányítás: erre egy kicsit részletesebben szeretnék kitérni. A játék indításánál három ponttal találkozhatunk: new game - új játék; restore games - játékalás visszatöltése; back to dos - kilépés dosba. Amennyiben új játékot kezdünk, végigszemlélhetjük ahogy JR (azaz mi, de a setup-ban át is nevezhetjük) megérkezik a Cobra citybe, Faythe-hoz. Útközben egy kis baleset is ér minket KR leáll a hidon bámészkodni (ugyanis van ott egy távcső, mely épp egy nudistatelep felé néz), s közben elkapja őt 3 nehézfiú, akik vámot követelnek a hidon való átkelésért. Persze pénzünk nincs, tehát marad a pisztoly. A bonyózkodást nem különösebben nehéz irányítani. A harc lényege hogy a képen megjelenő arcon fegyverünk képével örülten clickelgessünk, illetve az esc-vel (vagy jobb egérgombbal) beléphetünk az alsó menübe, ahol választhatjuk a további harcot (Fight), vagy védekezést (defend), illetve visszavonulást (retreat). Amennyiben

az "item"-re clickelünk, kiválaszthatjuk, hogy fegyvert akarunk cserélni (weapon), vagy valami tárgyat kívánunk használni (pl vitamax egészségtablettát, M-80 gránátot, stb). Ha nem harc közben clickelünk a jobb gombbal (vagy esc), egy nagyobb menübe találjuk magunkat: Phone, azaz telefonálni. Ezt csakis Faythe otthonából használhatjuk, mégpedig felhívhatjuk a játék közben összeszedett barátnőinket, s NO COMMENT. A setupban beállíthatjuk a neveket (a mi és barátnőnk, illetve a főgonosz nevét), a zenét kapcsolgathatjuk ki-be, illetve a hangokat. Ugyan-csak itt, a setupban állíthatjuk a scroll sebességét, az üzenetek kiírásánál történő vára-kozást. A Quit - load - save pontok gondolom egyértelműek. A Status-al nézhetjük meg karaktereink tulajdonságát, hogy hány pont kell még a következő szinthez, milyen az öltözetünk, fegyverünk, képességeink. Utoljára hagytam a legnagyobb menüpontot, a Item-et. Itt az Inventoryval megleshetjük tárgyainkat, a Clothing-al öltözeteket cserélhetünk, a Weaponnal fegyvert, s a Use Item-el pedig egy tárgyat használhatunk (például regenerálót), de itt nézhetjük meg a szexképeinket is. Huhh, most már a kezelés végefelé tartunk. Gondolom tapasztalt játékosaink sejtik már, hogy nem egy egyszerű kalandjátékkal van dolgunk. A CM magán viseli a szerepjáték jegyeit is (mint pl a "level"-eket, HP-t), de a sztorija egy igencsak modern RPG lehetne. Még néhány lényeges dolog: a képernyő szélén van feltüntetve, hogy Cobra city melyik részén járunk, illetve játékosaink neve, HP-ja, szintje, pénze.

Mivel az ilyen játékokról szinte lehetetlen teljes leírást készíteni, csak a főbb helyszíneket írom le, ha valaki elakad nyugodtan belepillanthat, hová is kell mennie. Mielőtt belevágnék a történetbe, előrebocsátok a kezelésre és leírásra néhány örök szabályt: ha nem akaródzik az történni, aminek kéne a leírás szerint, ugorjunk el a helyi bárba, s beszélgessünk el mindenkiel többször is! Ezen kívül még vannak a városban boltok, ahol adhatunk-vehetünk kedvünkre. Mindenesetre mindenki készüljön a rengeteg bunyóra, amik az utcán zajlanak, sok szövegre, és nőre! Tehát valahol ott tartottunk, hogy felugrunk barátnőnkhez, aki elpanaszolja, hogy eltűnt Donna, a barátnője a keleti városrészben az R&R kutatólaborban. A hidat lerombolták, átjutni egyelőre nem tudunk. Ha felkeressük a nagy szürke épületet, ott munkát kaphatunk. Ez előnyös, mert kapunk egy térképet a központi városrészről, s felhúzza a kifutó fiúk piros sapkáját, bemehetünk a kliensekhez, akiknek csomagot szállítunk, s elbeszélgethetünk velük érdekes dolgokról. Ez egyébként a Ny-i városrésze is igaz. Keres-

sük fel a polgármestert, aki elpanaszolja, hogy nem tudják rendbehozni a hidat, mert nem jár a vonat déli városrészbe, ahonnan embereket és anyagot lehetne szállítani, mivel a vasúti mérnök eltűnt. Menjünk be a bárba, ahol egy-két pletykát hallhatunk a Club 10-ről, azaz a leánykereskedelemmel foglalkozó kis maf-fiáról. Keressük fel a vasutat: megtudjuk, hogy a mérnök a lányát keresi a nyugati városrészben, de még nem jött vissza. Persze a dolgok nem mennek olyan egyszerűen: a nyugati részbe vezető sorompót lezárták, s nem tudni kinél van a kulcs. Természetesen ebben is a Club 10 üzemeltetője a ludas... Keressük fel a klubot, de egyelőre hőseink nem hajlandók bemenni. Menjünk el ismét a kocsmába, s kérdezősködjünk, majd ismét keressük fel a bűntanyát. Most már jobb a helyzet, legalább hajlandók belépni, de nem engednek beljebb, arra hivatkozva, hogy nincs ott a főnök. Keveredjünk el ismét a bárba, ahol megtudjuk, hogy Tracker a klub vezetője és nála van a sorompó kulcsa. A klubba visszatérve ő elviszi barátnőnköt, s jól átvág bennünket: nem is sejtjük, hogy leánykereskedő... A bárban adnak egy jó ötletet: menjünk be a klubba úgy, mint kifutófiú... Az ötlet jó, s így sikerül is bejutnunk. Most már csak le kell verni Trackert, kiszabadítani Faythet és Steffie-t (akinek telefonálhatunk), s elvenni a sorompó kulcsát. Irány a nyugati város! A mérnököt északon egy parkban találjuk meg, amint elveszett lányát siratja. Persze a lány megkeresése a mi feladatunk. Itt is hasonló módon járjuk el, mint a középső városrészben. Tehát, ha valahol elakadnánk, ugorjunk be a klubba egy kis beszélgetésre. A hely lényege a következő: alkoholtíalom van, s olyan hírek járnak a kocsmában, hogy Mr. Winternél van egy kis dugi áru... Ugorjunk be a szex-shopba,

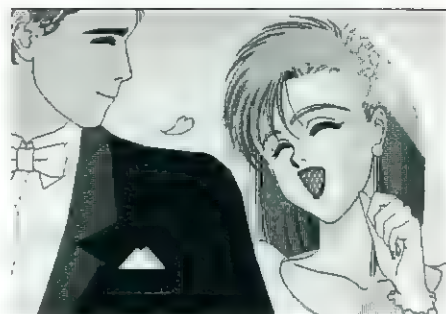




vásároljunk be, majd nézzünk el Winterhez, mint kifutófiú, s amikor beenged a lakásába JR letámadja kérdéseivel, s egy kis alkoholra is lel, amit a helyi szex-shopban szerzett be Winter. Irány a kocsmá, majd a shop, ahol a boltos csak annyit mond, ha találunk nála valamit, ami alkohol, oké. Ez egyelőre nem megy, de a bárban egy fickó tanácsára keressük fel a Dowzing klubot, ahol Faythe-t írassuk be egy leckére, ami arra jó, hogy mindenféle rejtekhelyet fel tud fedezni. Mivel egyedül vagyunk, irány a bár, s kapcsolódjunk ki Dominique-al... Menjünk el Faytheért, s irány ismét a shop. Az egyik szekrény mögött egy rejtekhelyet találunk, s mögötte a dugi alkoholt. El is vehetünk belőle egy üveg konyakot, amit vigyünk el a bárban az egyik fickónak, akitől elcsenhetjük a HLC-be (House of Leather Chain- ez egy szado-mazochista klub) szóló kártyáját, amikor részeg. Ebben a városban együtt virágzik a leánykereskedelem a kábítószerrel. Rontunk be, keressük meg az egyik szőnyeg alatt a zárt szoba kulcsát, s menjünk be. Bent megleljük a mérnök lányát (most már őt is lehet hívni!). Kifelé jövet találkozunk az LHC igazgatójával, akit ha lecsapunk, senki sem állíthat meg a déli városrészig...

Délen katonai korrupció dúl. Keressük meg legelőször északon a kis titkárnőt, aki második próbálkozásunkra egy térképet ad a katonai területről. Keressük meg a vén hülye katonát, aki a seregébe invitál, majd irány a bár. Beszélgetünk el mindenkivel, majd keressük fel Melissát a város észak-keleti felén (a bokrok közt kell odamenni), aki információkkal szolgál Donnáról: Kaiser, az alvilág réme rátette kezét a kutatólaborra, s most accoint, egy igen erős kábítószer gyártat ott.. Nézzünk vissza a bárba, ahol az egyik pofa ötletet ad: jussunk be a raktárba, s szerezzünk katonaruhát. Ha evvel meglennénk, menjünk el Mick házába, ami a város északi részén van a vasút mellett, s a kis

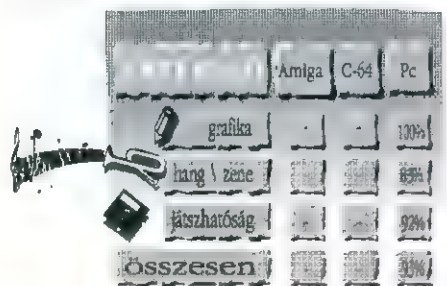
sráctól kérjük el apja díszcsillagait az egyenruhára. A papa szobájának a kulcsa a szekrényen van (a gyerek mondja). Ha evvel is megvagyunk, keressük fel a rendőrség épületét, ahová már beengednek. Bent találunk egy szobát, ahol Faythe valami titkos járatfelét vél felfedezni, de nem biztos a dolgában. Elmegy tovább kutatni, s mi ismét egyedül maradunk... Irány az itteni bár! Ha megvagyunk, menjünk vissza Faytheért, majd ismét irány a gyanús rendőrségi szoba. Barátnőnk megérez valamit, s meglökvé az egyik szekrényt, egy rejtekhelyt nyílik meg, ami a katonai bázisra vezet. A bázison nehéz dolgunk lesz: rengeteget kell járkalni, s elég kemény ellenfelekkel is találkozunk. Ha beértünk a bázis belsejébe, üssük le a 4 lovagot, s álljunk rá a piros pöttyökre, s amikor mind a négy fekete lesz, lépünk rá az egyikre... egy kis robbanás, majd megnyílik egy ajtó előre. Bent a generális vár, néhány lovag társaságában. Egy kis meglepetésben is lesz részünk: itt található a mérnök lánya, akit accoinnal arra kényszerítettek, hogy ellenünk forduljon, de hála istennek Faythenél van egy kis kijózanító, így fogja a lányt, s hazarohan vele. A mi dolgunk már csak legyőzni két lovagot, s végignézni, ahogy a generális magárántja a gépágyúját, s meghal. Rohanás ki, s menjünk mi is el Faythe lakására. Szegény lány már ott van, s barátnőnk ápolgatja. Ugorjunk el a városházára, s mondjuk el a jó hírt, mire a híd egy-kettő elkészül, s mi indulhatunk Donna elő-kerítésére. A keleti részen virágzik a kábítószergyártás. Nincs sok dolgunk itt, először keressük meg a parti házat, ahol mi is belekóstolhatunk az accoinba, s egy póruljárt fickóval is találkozhatunk, majd szerezzünk be egy meleg téli ruhát az egyik lakostól (4 házba mehetünk be itt, mind a 4 a legfelső vízszintes utcában van), amivel minden gond nélkül bekeveredhetünk a laborba, ahol egy kisebb labirintuson keresztül bejutunk a főterembe, ahol Donnát is fogva tartják. Ha már őt is kiszabadítottuk, jöhet a végjáték: Kaiser, az alvilági császár a temetőben vert tanyát, s Cobra city teljes békéjéhez onnan is ki kellene üznünk... Irány ismét a vasúttalomás, most túl megyünk a déli városrészben, egészen a temetőig. Nem lesz



sok agymunkánk, de sok időt fogunk itt eltölteni. Az állomástól nem messze egy házban tartják fogva a polgármestert, először őt szabadítsuk ki, mire elárulja, hogy itt, a temető alatt létezik egy földalatti szervezet, ahová egy szobron keresztül juthatunk le. Keressük meg a szobrot, a földalatti járatban mindenkivel beszélgetünk, akivel lehet, de legfőképpen a vezetővel, aki felhívja a figyelmünket egy emberre, aki valahol a temetőben él (nem lesz nehéz megtalálni), feltétlenül keressük meg, mert van egy rendkívül erős kardja, ami nélkül nem boldogulunk. Kaiser itt a temetőben egy 3 szintes kastélyban tanyázik, ahova kell jutnunk. A járatból nagy nehezen kikeveredve kezünkben Gaia kardjával könnyű lesz leütni a kastély zárját, s bejutni. Bent 4 kristályt kell megkeresnünk, s feltennünk őket egy-egy piramis tetejére, ami 4 lézertal kikapcsolását jelenti. Ha ez is megvan, simán bejutunk Kaiser nagymesterhez, s "kiüthetjük". Befejezésül végignézhetjük JR és Faythe kirohanását a temetőből, sőt még a nászéjszakába is belepillanthatunk/hallgathatunk...

Kissé rendhagyó ez a leírás, mármint rendhagyóan rövid és tömör. Sok helyszínt nem írtam le, ahol ilyen-olyan tárgyakra tehetünk szert, főtárra, vagy csak egyszerűen valami jó poént hallhatunk. Az igazság a CM-ről rengeteget lehetne írni, de pontról pontra végigvezetve 5-6 oldalt is betöltene, s erre -azt hiszem- semmi szükség. Mindenesetre ezzel a kis tipphalmazsal remélem sokak "munkáját" könnyíttem meg.

K.G.

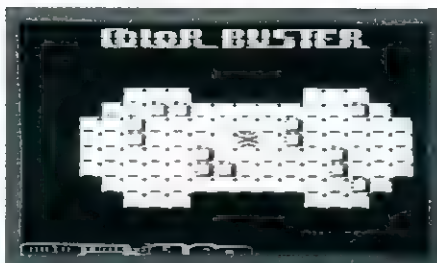


Észbontó

maradt helyre
letegyük őket, ügyelve

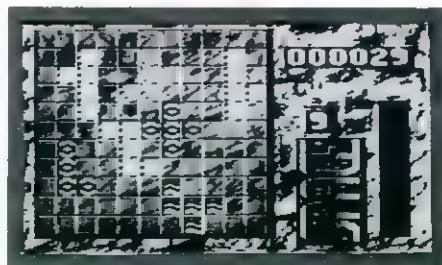
első néhány pálya pite, de később
bedurvul a dolog.

Mindent a
C64-es ra-
jongótáborért!
Egy hónapi
szünet után ismét
jelentkezik a legendás
rovat, az Észbontó, a
csavarosabb eszű rajongók öröme.
Ehavi első áldozatunk egy Relax nevű



Mintha összebeszéltek volna a Master Head és az előbb említett Color Buster alkotói, mivel programjaik úgy hasonlítanak egymásra, mint két tojás. Az előzőben egy hapsival, ebben egy fejcskével kell tologatást játszani. Amott ládákat, emitt pedig fiókos szekrényeket kell mozgatni a pályán. Hogy egy apró különbség azért legyen a dologban, a Master Head-ben nemcsak össze-vissza, hanem adott helyre kell tologatnunk a komódokat. Természetesen gyakori eset, hogy csak egyféle módon lehet a labirintusrendszerben rendet tenni, ezért minden lépést gondoljunk meg előre, mert egy mellé húzás minden munkánkat elronthatja. Már a kezdő szinttől megizzaszt a játék, ezért annak ellenére, hogy "egy kaptafára készült", mégis merem propagálni. Én másfél órát tologattam a szekrénykéket; lehet hogy nálam nem stimmel valami?!

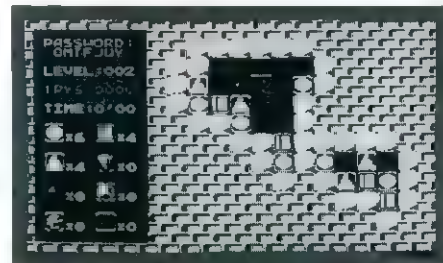
Matrix néven egy Tetris-gyurma is napvilágot látott a múlt hónapban. Távolról ugyan csak csekély hasonlóságot mutat a nagy elődhöz, de jobban szemügyre véve rájövünk, hogy ez egy táblás tetris.



Egy 11*11-es négyzetháló fölött megjelennek különböző formájú alakzatok, amiknek három féle mintájuk lehet. A feladat az, hogy beforgatva őket a nekünk megfelelő állásba, egy szabadon

arra, hogy egy sorban vagy oszlopban összegyűljön 11 egyforma mintájú kocka. Ezek ezután eltűnnek, szabad helyet hagyva a következő alakzatoknak. Adott számú sor, vagy oszlop elporlasztása után felsőbb szintre lépünk, ahol természetesen még amorphabb formákat kell elhelyezgetni a táblán. Ha egyet végképp nem tudunk úgy begyömöszölni, hogy az ne takarjon le a már letett testek közül valamennyit, akkor sincs túl nagy baj, mert 10 lehetőségünk van arra, hogy "takarjunk". Sajnos kinézetre nem egy "szem-szájnak ingere", de a fanatikusak ennek ellenére élvezhetik.

Az összeállítás végére egy bombasztikusnak titulálható anyagot hagytam. Diamenty a becsületes neve, stílusát tekintve leginkább a "gravitáció elvét felhasználó tologatós játék" kategóriába sorolható be. A célja konkrétan az, hogy a nehézségi erőt is felhasználva egymás mellé ejtsük-toljuk az ugyanolyan mintájú köveket, amik rögtön el is porladnak. Ez akkor nem is lenne



nehéz, ha párosával fordulnának elő a kavicsok a képernyőn, de a felsőbb szinteken gyakori a 3, sőt 5 darabos összeállítás is. Ilyenkor kell elővenni a sütnivalónkat, és úgy egymás mellé ejteni a köveket, hogy egyszerre 3 tűnjön el, és nehogy páratlanul maradjon egy kőtípus. Vigyázni kell a tornyok legalján lévő elemek lebontására is, mivel ha leomlik az oszlop, olyan láncreakciót indíthat el, ami beláthatatlan következményekkel járhat (például páratlanul marad egy egyedülálló kövecske). A programot pazar grafika és remek hanghatások jellemzik, ami különösen emeli a játék hangulatát.

Zolee

TOPLISTA

PC

1. F-15 III
2. ECO QUEST II
3. COBRA MISSION
4. X-WING
5. SLEEPWALKER
6. ALONE IN THE DARK
7. SHADOW OF THE COMET
8. BATTLE CHESS 4000
9. FORMULA ONE G.P.
10. RINGWORLD

AMIGA

1. CHAOS ENGINE
2. LEMMINGS II
3. B-17
4. WHALE'S VOYAGE
5. STREET FIGHTER II
6. SLEEPWALKER
7. PENTHOUSE HOT NUMBERS
8. LETHAL WEAPON
9. CIVILIZATION
10. FORMULA ONE G.P.

C-64

1. STREET FIGHTER II
2. NICK FALDO GOLF
3. CARNAGE
4. ARNIE 2
5. FIST FIGHTER
6. FIRST SAMURAI
7. CREATURES II
8. RAMPART
9. UGH
10. ELVIRA II

GAMEBOY

1. MARIO LAND 2
2. MEGAMAN III
3. EMPIRE STRIKES BACK
4. JEEP JAMBORE
5. PRINCE OF PERSIA

SEGA MEGADRIVE

1. ECO THE DOLPHIN
2. NHLPA HOCKEY '93
3. DESERT STRIKE
4. STREETS OF RAGE II
5. SONIC 2

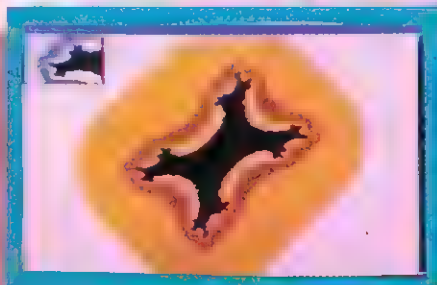
SUPER NINTENDO

1. SUPER STAR WARS
2. STREET FIGHTER II
3. DRAGON'S LAIR
4. FATAL FURY
5. TINY TOONS

Szépjónapot mindenkinek!

Ahogy látjátok múltkori ígéretemnek megfelelően sikerült bebizonyítanom, hogy havonta fog megjelenni ezentúl a rovat, s mi sem jobb bizonyíték erre mint ez az oldal. Az eddigi technikai problémákat sikerült kiküszöbölni, így hát minden hónapban betekintheettek a demók világába egy kicsit. Mostani számunkban is folytatjuk az előzőleg megkezdett rendszert, mivel eddig senki nem reklamált az új ellen, de arra már érkezett elég sok panasz hozzám, hogy miért nem két oldalon hozzuk a demo rovatot? Nos ennek csak az az oka, hogy helyhiánnyal küszködünk, így hát ez pillanatnyilag sajnos még nem lehetséges. Na de most már félre a dumával, lássuk a medvét...

Mai első demónk egy német csoporttól az OXYRON-tól származik. Aki egy kicsit is ismeri a C-64 SCENE-t az tudni fogja, hogy ez egy elég patinás név, és jelenleg ők a legaktívabbak a demo SCENE-n. Munkájuk a FANTASIA 3 nevet viseli, és 9 részből áll. Ez a demo lényegében a CHAMELOT partin megnyert COMA LIGHT 8 nevű demójukból kimaradt részeket tartalmazza. Ígéretük szerint a következő COMA LIGHT demójuk a LIGHT+HORIZON partin lesz kiadva, ami for-



demo rovat

D E M O R O V A T

radalmi dolgokat fog tartalmazni a C-64-hez képest. A FANTASIA 3-ban található:

- plot scroll 640 plotból
- pixel vectorok
- FLI plasma (32 karakter széles, 192 rásztípus magas)
- fraktálok (4 kép) + zoomer
- az ún. AMIGA SILENTS BARS
- sinus plots 16,384 plotból
- bobscroll 1,536 bobból
- FLI fli scroll

Sajnos némelyik grafika ront egy kicsit a színvonalon, de még így is egy nagyon jó demo lett belőle, főleg ha figyelembe vesszük, hogy hárman kódolták.

Betalálás: 80%

Mai második áldozatunk egy dán fúzió eredménye, ami a STARION és CONIC csapatok közreműködésével jött létre. Ez a demo szintén kapcsolódik a dániai CAMELOT partihoz, mivel ott adták ki. A program neve TAAGE KAMMERT, szerényebben csak 6 részt tartalmaz. Lássuk, hogy mit is találhatunk benne...

- Spherical Mathematics (nagyon látványosan kivitelezve)
- a híres AMIGA Ray Tracing
- a C-64-en még nem látott ún. Bezierspline, realtime természetesen.
- 16 féle sinus cserélhető a space nyomkodásával.
- egy grafikai rész, 3 képet tartalmaz.
- Mindegyik Boris V. képei alapján készül.
- pixel vectorok

Szerencsére ebben már jóval profibb grafikák vannak és a jól megválasztott zenéssel ez mindenhol jó hatást ér el.

Betalálás: 87%

A harmadik és egyben utolsó demót egy új lengyel csoport a TABOO készítette. A stuff neve PLACE IN SPACE és ez is a megademó kategóriába sorolható. Felépítése hasonlít egy AMIGA demóhoz, mivel autostartos, a részek közben tölt, stb... Az egyetlen negatív dolog, hogy nincsenek valami jó grafikusaik de ezt ellensúlyozza az a valami fantasztikus code, amit beletettek. Lássuk, hogy miről is van szó...

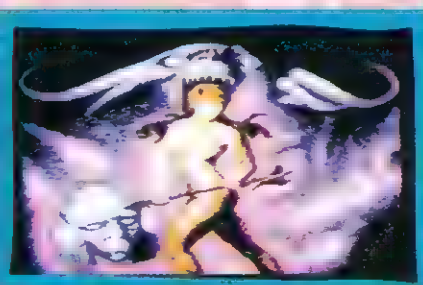
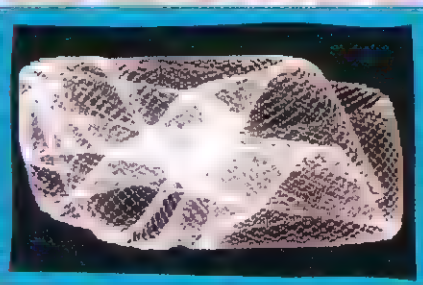
- fullscreen (bordereken is)
- csillagrutin 128 csillagból miközben szerényen töltöget is
- filled vectorok + zoom, transforming, stb..., innen kilépve töltés közben FLI kép
- híres grafikákat tologat be, az üresen maradt helyre 512 dots, újabb FLI kép a loaderben
- raytracing, ami Amigáról lett áthozva, 10 fázisban üzemel, 5 színű, alatta sideborder scroll stretch-el
- káprázatos dot scroll 1,344 dotból, töltés alatt újabb FLI kép jelenik meg
- újabb raytracing, kétféle módozatban, 90 másodpercig CALCULATING felirat közben számolgtatja

Gondolom ez a rövid kis leírás felkeltette érdeklődésedet, feltétlenül próbáld meg megszerezni, mivel ez az egyik legjobb demó a kódolást tekintve.

Betalálás: 96%

Ennyi fért mostani számunkba, remélhetőleg legközelebb tudok valami magyar demóval is szolgálni Ciao!

Mr. WAX



ECO QUEST II

AZ ESŐERDŐ TITKA

Woa!! Végre egy klassz, eredeti, kellemes, csodálatos, fantasztikus...Sierra! Sierrák igen régen adtak ki egy igazi, "örökéletű" kalandjátékot. Itt volt a KQ 6, amely számomra egy kicsit "amerikásra" sikerült, meglehetősen kevés eredeti ötlettel; az SQ 5 pedig túl könnyű lett, s hiányzott belőle az a "valami plusz". Most végre megérkezett a Ecoquest 2. része. A víz alatti életmentő küldetésünk után irány az esőerdő, az Amazonas vidéke, az erdőirtástól veszélyeztetett élővilág, a madarak és egyéb őslakók társasága, s egy kis inka-misztika. Mást nem is igen lehet mondani az Ecoquestről: a grafika szuper, a hangok élethűek, a zenék hozzáillőek. A kezelés a már megszokott, kivéve két ikont. Az egyik a szemétkosár (három nyílacska jelöli), amivel a földön elszórt szemetet szedhetjük fel a játék során (nem is fogom leírni, mikor hol kell szemetet szedni, hisz a végigjátszás szempontjából nincs jelentősége, csak pontokat szerezhetünk vele). A másik a denevér-ikon, aminek valójában semmi haszna, ha ráclickelünk egy kis szöveget olvashatunk az esőerdőt veszélyeztető tevékenységekről. Na de lássuk a medvét!

12 év körüli srácként (Adam keresnével ellátva) apánkkal, a természetvédő egyesület egyik emberével Dél-Amerikába érkezünk. Apánk erre az üzleti útjára minket is hajlandó volt magával hozni, s éppen most haladunk át a vámon - amennyiben egy asztalt és egyetlen tisztviselőt annak lehet nevezni. Már itt, a hidroplánunk melletti kis kikötőben feltűnik egy igen gyanús figura, fehér ruhát visel és sárga a haja. A csomagját nem nézik át (egy-két bankjeggyel elintézi), s első dolga az, hogy belekössön egy őslakóba. Amikor mi kerülünk a vámos elé nyissuk ki az inventoryban útlevelet, s adjuk át a vámosnak, aki rögtön el is alszik. Első dolgunk az legyen, hogy szólítsuk meg az itt álldigáló őslakót, aki - mint kiderül - a helyi természetvédők embere, s éppen minket vár. Amíg apánk bontogatja a mellette levő dobozokat, mi vegyük az irányt jobbra.

Beszélgünk a parton ülő Gonzaleshez, aki a kérdésünkre - hogy miért engedik a vízbe folyni az olajat a mellettünk álló hajóról, csak legyint, s megállapítja, hogy úgy sincs mit tenni. Másszunk fel a lódákra, s így sikerül kihallgatnunk egy beszélgetést a hajóról - ezen utazik az ellenszenves sárgahajú úr is - amint Senor Slaughter igen magas bérért alkalmaz egy embert. Amíg itt keverünk, megkeres egy úr minket, s egy baglyot próbál

ránk sózni. Vegyük meg tőle nyugodtan a nálunk lévő pénzből, Adam úgyis elengedi. Keressük meg ismét apánkat, hátha jutott valamire a csomagokkal. Még nem, úgyhogy nyugodtan nézelődhetünk a hajó környékén. Egy turistát figyelhetünk meg, aki gondatlanul elhajítja a banánhéjat, persze mi szedjük fel.

Ha ismét megkeressük apánkat, átad nekünk egy környezet-analízist: a kezelése egyszerű, az inventoryban clickelünk rá a kézzel, s máris a nagyított képét szemlélhetjük. Itt bal oldalon 3 kezelógombot találunk, felülről lefelé: visszalépés az előző menübe, a kis szájjal elmondja - amennyiben van S8 vagy hasonló hangkártya a gépünkben - a kiválasztott szöveget; a kérdőjellel az iménti ikonok jelentését olvashatjuk angolul. A gép alján levő, négy részre osztott kicsi kör segítségével tudunk mozogni, a piros gombbal ki-bekapcsolhatjuk a gépet. A felfelé mutató nyíl az enternek felel meg. A gépezet neve egyébként Ecoder, s a rendeltetése az, hogy a játék közben feltűnő állatokat, növényeket, ősi kultúrákat, régi munka és vallási eszközöket, környezetszennyező dolgokat lefotózhassunk vele s analizáljuk azokat. A végigjátszást nem befolyásolja, ha nem használjuk, de minden lefotózott dolog egy-egy pontot ér. A kezelése egyébként egyszerű (sőt, apánk el is magyarázza a használatát egy példán keresztül). Tehát ha evvel is megvolnánk, ismét sétáljunk el balra, s fotózzuk le a vízbe ömlő olajat. Amikor visszatérünk apánkhoz, egy lopás szemtanúi leszünk: egy suhanc elrabolja poggyászsunkat... Édesapánk megkér, hogy maradjunk ott, ő pedig a rabló után ered. Adam elálmosodik, beleül a parton kikötött kis csónakba, s elalszik...

Két vidra - Orpheus és Morpheus - elrágják a csónak kötelét, s eltolnak az esőerdő szélére. Átalusszuk az egész éjszakát, s reggel egy majom és egy hal ébreszt fel. Megjelenik a két vidra is, s rövid civódás után az egyik megsértődik, s elvonul egy bokor alá. Hívjuk elő a rejtekéből, majd amikor mellénk áll, s kitartja a fejét a vízből, vegyük le a nyakából az Erdő Szívének amulettjét. A két vidra beszélgetéséből homályosan kitűnik, hogy segítenünk kell az Erdő Szívének, de sokkal többet nem tudunk meg tőlük. Miután kitoltak a partra, s mi ismét szárazon vagyunk szedjük fel a szemetet, majd a ragacos levelet a földről. Sétáljunk el jobbra, itt egy majom elállja utunkat, amikor a fára szeretnénk felmászni: szólítsuk meg, mire mérgesen odébb áll (minden oka megvan rá, hogy haragudjon az emberekre), s mi megpróbálkozhatunk a fáramászással. Egy kis kellemetlenség adódik: egy egész bogárraj száll ránk, s Adam nem tud tőlük

feljutni a fára. A megoldás egyszerű: kenjük be magunkat az imént felszedett lucskos levél nedvével, s így könnyedén felmászható a fa tetejére.

A fa következő szintje tele van madárral, szólítsuk meg mindegyiket. Két Toco Toucan a segítségünket kéri: a fészükbe esett egy darab parázs az emberek tűzéből, s most nem tudják kikeltetni a fiókájukat. Először is sétáljunk el balra, s az ott levő illatos virágból szakítsunk le egyet. Ezután irány a fa csúcsa. Másszunk ki a jobboldali ágra, ahol a kis tölcsérvirágok sorakoznak. Lökjük meg az elsőket, mire egy adag víz locsan a lent ülő madár fejére. Sajnos a fészek egy kicsit távolabb van... nem baj, ott is nő egy kis tölcsérvirág, csak az a baj, hogy igen bűdös. Tegyük az orrunk elé az imént leszakított jóillatú virágot, s így már hajlandó Adam a távolabb lévő növényeket is meglökni, mert így kibírja a szagukat. Az akciónk sikeres! A tűz elalszik, a fióka kikel, s a madarak már nem félnek. Az eddig a bal felső ágon ülő kígyó most már hajlandó letekeredni, s így átmehetünk a fa bal oldalára. Ha elértünk a baloldali kilógó ágat, szedjük le róla a dobót, majd... hopp, az ág letörik alattunk, s mi egy varaszkos disznó pocsolójába landolunk. Egy őslakó-település mellett találjuk magunkat, ahol pillanatnyilag nincs senki. A disznó kifut, mi pedig bennragadunk. Vegyük magunkhoz a kátyu mellől a liánt és a gumókat, majd dobjuk oda a disznónak a gumót. Amikor érte jön, hogy bekebelezze, dobjuk rá a liánt, mire kihúz. A teendőnk a következő: keressük meg a dob párját, rakjuk le az állványra, s játsszuk le a dobok felett látható hangsort, sőt a legjobb, ha le is jegyezzük. Vigyük vissza a dobót, s induljunk el balra, majd előre.

Eljutunk az Erdő Szívéig, az őserdő legőregebb fájáig. A fán 3 üreget találunk, mindegyik a fa belsejébe vezet. Lépjünk be az elsőbe, s az itt található dob mellé tegyük be a miénket is, s játsszuk le az imént lejegyzett dallamot, mire a fa elhúzza ágait, s beenged a belsejébe. Menjünk be az első lyukon, mire a fa megkér, hogy álljunk be a középső részére. Tegyük meg, mire elmondja kívánságait: közli, hogy ő nemsokára meghal, s egy új fát kell a helyére ültetni, amely felcseperedve ismét az Erdő Szíve lehet. Ha hajlandók vagyunk segíteni, vegyük fel a földről a leesett levelet. A második üregben egy kis fűszert találunk, a harmadikban pedig egy kis korsót, amivel merítsünk is egyet az itt levő kicsi medencéből. Miután visszatérünk a településre, már mozgalmassabb az élet: a pocsolya mellett egy nő ringatja beteg gyermekét, aki egy mérgező bogyból evett, s a segítségünket kéri. Az odébb ülő őslakos azzal foglalatosskodik,

hogyan próbál kibékíteni két összeveszett hölgyet. Az arrébb álldigáló asszonyok egy lányra haragszanak, aki nem hoz nekik gyökeret a majomlé elkészítéséhez. A lány pedig azzal védekezik, hogy nem tudja mivel kiszedni a gyökeret. Még tovább menve a sámán kunyhóhoz érünk, ahol ő áll, s a kunyhótól nem messze egy gyerek duzzog, mert elvesztette a dobját. Adjuk oda neki, mire nagyon megőrül, s elmegy dobolni. Beszélgessünk el az őrral, aki nem enged be a sámánhoz, de ha letesszük a gyógykotyvalékhoz való dolgokat a mellette álló padkára, átadja őket azokat a sámánnak. Tegyük le a Fában szerzett dolgokat, majd hagyjuk el a képernyőt, s jöjünk vissza. A kotyvalék kész, vigyük el a lázas gyermeknek, aki meggyógyul tőle. A gyermek anyja hálából nekünk ad egy korsót, amit ő maga készített.

Menjünk vissza a sámános pályára, s lendülünk át a folyón a liánnal, majd sétálunk át a kis gázlón. A bokorról vegyük le egy piros gyümölcsöt, s a gyümölcs alól a nyakéket, ami az anyáé. Vigyük el neki, mire hálából nekünk adja. Ezután vigyük el a nyakláncot a szövőnőnek, aki az anyja testvére, s éppen összeveszett a másik szövővel. Cserébe egy másik láncot kapunk, amin egy kőmedál van. Menjünk el a pocsolyához, vegyük fel a földről a kést, s adjuk oda a gyökeret húzogató lánynak, aki ad nekünk egy gyökeret, amit vigyünk el a hőbörgő szakácsoknak, akik most már el tudják készíteni az italt. Ha odaadjuk a korsónkat, mi is kapunk belőle. Ha jobban körülnézünk, láthatunk egy kék lepkét körülöttünk cikázni. Álljunk a pocsolya mellett, várjuk meg amíg leszáll a lepke a fölöttünk levő ágra, majd tegyük elé az imént kapott szirupot, amire rászáll, s így el tudjuk kapni. Mivel a sámán csak akkor enged a színe elé, ha egy ilyen kék lepkét kap tőlünk, adjuk oda az őrnek a lepkét, mire ő elengedi, s minket betessékel a kunyhóba. Üljünk le a sámán elé, mire ő ránk kenne egy kis testoválást, de számításait keresztülhúzza egy pók, ami az eső elől a festékes tálra menekült. Nincs mit tenni, be kell foltoznunk a kunyhót, hogy a pók visszamásszon a gyümölcsös tálra, ahol eddig tanyázott. Másszunk fel a rúdon, s tömjük be a lyukat a ragacsos levéllel. Miután a pók visszamászott, üljünk le ismét, rakjuk a tálba a piros bogycát, s kenjük fel a megfelelő jeleket magunkra. Ha meglennénk evvel, a következő helyszín már a Szent Fa belseje, ahol a sámán a nálunk levő levél segítségével varázsol, s megszólítja a Szent Fát. Az Erdő Szíve tovább mesél nekünk: az arany városáról, Cibola-ról, ahonnan az ő utódját kell elhozunk. Végül egy virágszirmot



ajándékoz nekünk, s szép lassan beesteledik...

Éjjel szörnyű dolgok történnek: Slaughter felgyújtja a falut, mindenki menekül, de semmit nem látni a füsttől. Adam menekülés közben egy csapdára lel, amibe foglyul esett egy denevér, Paquita. Beszélünk hozzá, de mivel nem bízunk bennünk, mutassuk meg az Erdő Szíve jelvényt, mire hajlandó lenne velünk jönni, de sajnos hátulról valaki megfog bennünket, s hamarosan egy szobában találjuk magunkat megkötözve. Ugye nem nehéz kitalálni, mi is történt? Slaughter és embere, Gonzales elfogott, székhöz kötözt, Paquitát pedig ketrecbe zárta. Ugrálunk el a ketrecig, rájuk le a répát, mire Paquita kirepül, s elcsócsálja a kötelünket. Lépjünk mindjárt akciába! A másik szobában szedjük le az ágytakarót, vegyük fel az alatta levő kalkulátort, s a lepedőt. Az ágytakarót kössük össze a lepedővel, húzzuk el a tigrisbőrt a lyuk elől, s kössük az ágyra a lepedőket, s máris kész út a meneküléshez. Mielőtt elhagynánk a szobát, nyissuk ki a koffert, vegyük ki belőle a teniszütőt, majd nyissuk ki a széfet. Aprópó széf: a kódját valószínűleg a manager kalkulátor titkos részébe írták be, de hogy a titkosított részhez miképpen lehet hozzáférni, arról fogalmam sincs. Mindene-setre fanatizmusomnak és óriási szerencsémnek köszönhetően a kód: 582. A széfből vegyünk ki mindent, amit a tárgyainkon kívül még tartalmaz: egy inka szobrocskát (amit ha az inventoryban kinyitunk egy aranylemezhez is jutunk), egy faxpapírt, egy ketrec kulcsot, s apánk tárcáját, amiben a családi fotónk van. Amikor belépünk a szobába egy fax érkezett éppen: vegyük ki, s olvassuk el. Slaughter kap benne utasításokat a feletteseitől. Hagyjuk el a szobát a saját készítésű kötel segítségével, s a ház előtt bújjunk el egy hordó mögé. Amikor Gonzales elvonul a másik képernyőre zöldséget szeletelni, szaladjunk fel az antenára, s ahogy felérünk, azonnal kapcsoljuk le a riasztót.

Vegyük fel a kis porszivót, s végül túrjunk bele a szennyeskosárba, mire Adam előhúzza egy nadrágtartót, amit a riasztó falé kötéve el tudjuk hagyni a kis tornyot. Miután leértünk, bújjunk el a magvak mellett álló hordó mögé, s egy óvatlan pillanatban a porszivóval szipantsunk fel egy kevés magot. A hordók mögött oszva menjünk át a jobboldali képernyőre, s amikor nem lát Gonzales, nyissuk ki a porszivót, s dobjuk oda a magvakat a még élő madaraknak. Miután megették, nyissuk ki a kis kulccsal a ketrecüket, mire elrepülnek, s Gonzales utánuk ered. Szedjük fel a farakás mellől a fejszét, s faragjunk a parton álló farönkből egy kis tutajt. Hívjuk ki Paquitát, s együtt indulunk el a folyón, a

teniszütő segítségével evezve. Siessünk jobbra, mert közben Slaughter felfedezte szökésünket, s hajójával követ. Ha elég gyorsak vagyunk, egy örvénybe kerülünk, ami egy kis barlangba visz le minket, ahol rengeteg denevér él. Beszéljünk el mindegyikkel, majd a főnöknek mutassuk meg a jelvényünket. Egy feladatot ad, amit el kell végeznünk ahhoz, hogy továbbengedjen. A feladat: néhány falevelet, amit az asztalról veszünk fel, szét kell osztani a denevérek között, ízlésük szerint. Ha megvagyunk az etetéssel, menjünk be a barlang belsejébe, ahol a legbölcsebb öreg denevér él. Lógjunk fel mellé a vasrúdra, mintha mi is denevérek lennénk, beszéljünk el vele: elárulja, hogy az itt levő világító követ tegyük be a talapatba, ha tovább akarunk jutni. Vegyük is fel a követ, s rakjuk be a fekete párdac szobrának talapatába, mire a párdac megelevenedik, s feltesz néhány találos kérdést, amikre a megfelelő ikon clickelésével kell válaszolni. A válaszok: Nothing is so...-nap; Bulging eyes...-béka; Lidless eyes...-kigyó; Green on green...-levél; Pinpoints of light...-csillag; Its strenght is in...-hangya; Vale of silk...-virág; Wings of color...-madár; Sometimes...-felhő; Pale face...-hold.

Ha sikerül, a párdac nekünk ad egy aranytollat, és elmond egy ősi igazságot: Nem mind arany, ami fénylik... Menjünk ki a barlangból, s egy kellemetlen élményben lesz részünk: Paquita repülés közben elájul. Felszünk be a bölcs denevérhez, aki egyetlen megoldást tud csak: meg kell találnunk a Fialtság forrását, ami mindenkit meggyógyít. Ad nekünk egy madársipot, amivel a denevéreket tudjuk hívni. Használjuk is ki: fújunk bele, mire a barlang kijárata előtt sorakozó denevérek elröppennek, s mi a hajóba ülve elindulunk Cibolába... Menet közben egy kis baleset ér: egy majom megdobj egy kókusszal, s a hajónk elsüllyed. Ússzunk lefelé, mássunk fel az indán, s vegyünk le egy banánt (éppen esős évszak van, ezért állnak vízben a fák), majd felfelé a képernyőn, forduljunk jobbra. Az itt szenvedő majomnak dobjuk oda a banánt, mire felenged maga mellé a kis szirtre, s mi felvehetjük a szirtől a halfagsort. Irány ismét a banános pálya, ahol vágjuk el a vizilapu gyökerét a fogsorral, majd feküdjünk rá, s ússzunk el a majomhoz, ajánljuk fel neki az alkalmi tutajt, mire ő ráugrik, mi pedig a szirten maradunk, illetve maradnánk, de egy nagytűsű sólyom elragad...

A fészékben mutassuk meg neki az aranytollat, mire megbékél, s hajlandó elvinni Cibolába. Szedjük össze a szemetet - az egyik alatt találunk egy nagyítót is, amivel a nyakékunkat megvizsgálva a helyes utat látjuk a városban - majd rakjuk be az inkafejet

a lyukba, erre kinyílik egy kis üreg, ami mögött rengeteg aranyat találunk. Tegyük a nagy köre az aranykereket, és az imént felszedett pénzt, mire az elfordul, s mi lemehetünk az alant látható Cibolába. Menjünk be a belső terembe, a nyakéken látható útvonal szerint, s forgassuk el a képkockákat úgy, hogy a kép szegélye azonos legyen. Először egy pánsíphoz jutunk, a második forgatás után egy serleghez és egy fejékhöz. Ha megválnánk, mássunk fel a falon levő lyukakon, s húzzuk meg a kigyó farkát, erre megnyílik egy ajtó, amely a szabadba vezet. Kint a partról már látható a sziget a forrással. Menjünk a part közelében levő szirtre, vegyük fel a fejéket, s amikor megjelenik az aranyárhány fújunk bele a pánsípbá, mire az elalszik, s mi átúszhatunk a szigetre. A szigeten vegyük ki a szobor kezéből a kötőlat, majd fordítsuk el a fejet, hogy beinduljon a forrás. Az itt lévő lián elfog minket, de miután felmutatjuk az Erdő Szíve jelvényünket, elenged. Tehát ha már folyik a víz, tegyük a víz útjába a kötőlat, s a fába a virágunkat. A kövön levő magvak megelevenednek, s az egyik kihajt. Vegyük föl, ő lesz az új Fa.

Persze a baj se marad el: megérkezik Slaughter, s az aranyat követeli, ami - mint tudjuk - nem is létezik, az igazi érték a forrás. Slaughter vadul ásni kezd, miközben mi a szobor tetején ülünk. Ugorjunk le, majd mutassuk meg a nálunk levő serleget az arannyal, mire utánunk ugrik, s Adam a szemébe fújja az aranyport, a liánt pedig elkapja. Közben megérkezik Paquitával az öreg denevér. Paquita füstmérgezést kapott, amikor égetéssel irtották az esőerdő egy részét. Lócsaljunk rá egy kis vizet a forrásból, és...

Néhány utógondolat még: az 1000 pontot nem biztos, hogy mindenki tudja teljesíteni: gondolom sokszor elfelejtettek használni az ecodert, vagy elmulasztottak szemetet szedni, illetve beszélni mindig mindenkihez, még akkor is ha már egyszer szóba elegyedtettek vele. Aki Windows alá installálja, kellemes meglepetésben lesz része: a zene klasszabb, a grafika pedig lehet 640*480, 256 színnel, igaz kisebb ablakban.

Koronczai Gáspár

ÉRTÉKTELŐ	Amiga	C-64	Pc
grafika	-	-	96%
hang \ zene	-	-	93%
játszhatóság	-	-	95%
összesen	-	-	97%

Magyarország első széles választékot kínáló
szoftver boltjai. Számítógépek, eredeti játékok!

576 KByte SHOP

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

EREDETI JÁTÉKPROGRAMOK
MINDEN GÉPTÍPUSHOZ

FLOPPY DRIVE-OK

EGEREK

JOYSTICKOK

DISCBOXOK

KÁBELEK

MAGAZINOK

MONITOROK

LEMEZEK

PIRTEREK

BUDAPEST
POZSONYI U. 14.
TEL: 112-6415



VESZPRÉM
KOSSUTH U. 21.



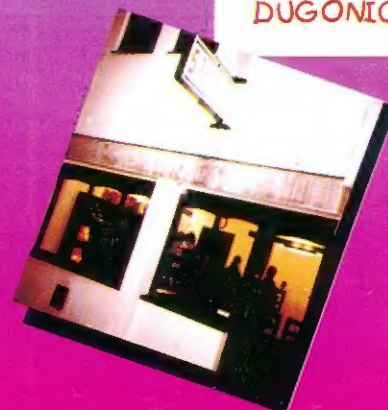
PÉCS
TERÉZ U. 15.

NAPONTA BŐVÜLŐ KÍNÁLAT

BUDAPEST
LEHEL U. 48.



SZEGED
DUGONICS U. 9/A



AKCIÓ

576 KByte

SHOP

XIII. POZSONYI ÚT 14.: TEL: 1126-415
NYITVA: hétköznap: 10-18h-ig, szombaton: 10-13h-ig

AMIGA 1200

AMIGA KÉSZLET TART

~~64 999-~~

59 999-

C-64

VIDEO SUPER GAME SET

C-64 + joystick + játék

10.999-

NES

12790-

SUPER NES

17.999-

EGY HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!